8 GIER NA CD

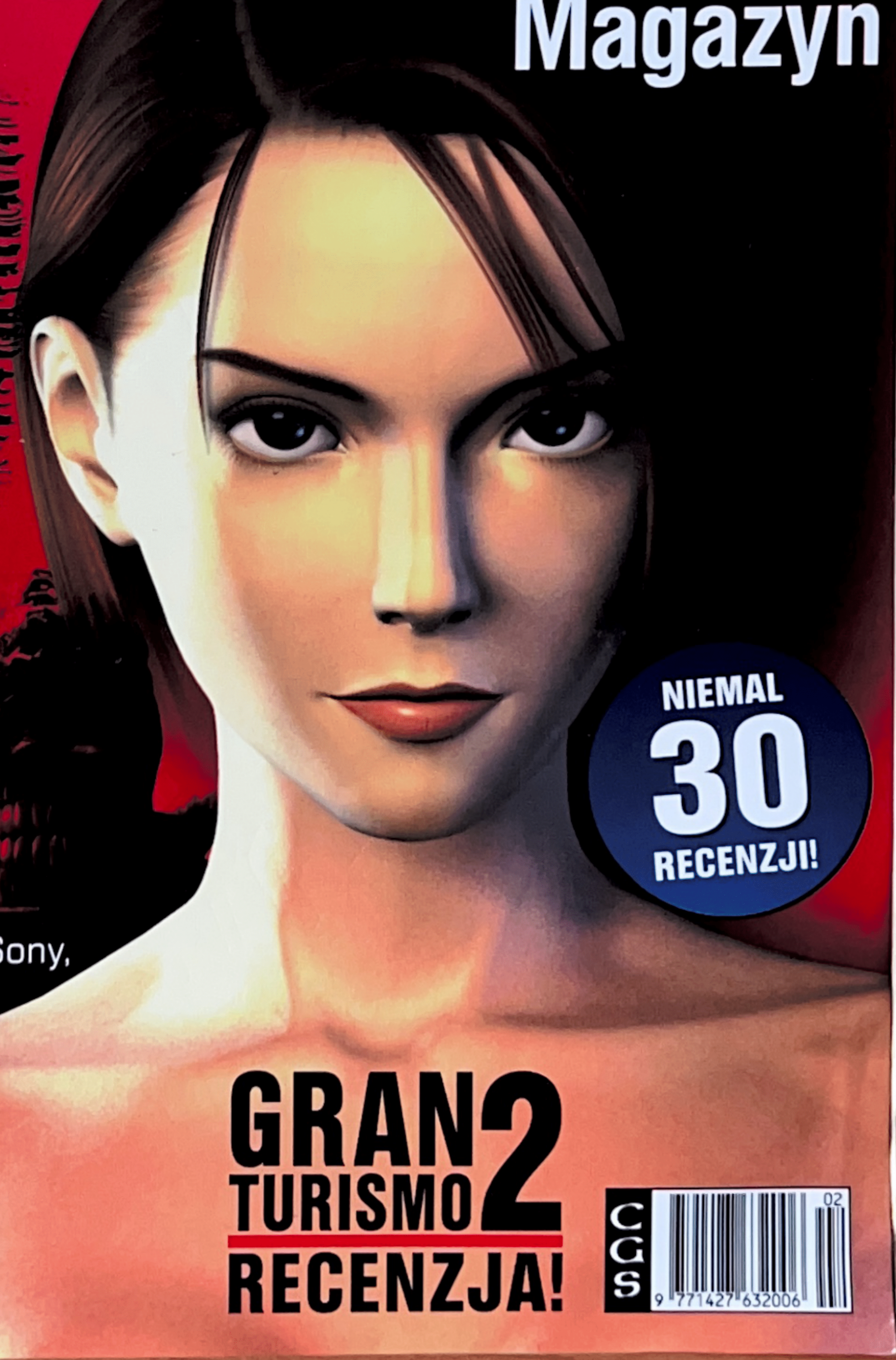
GRYWALNE DEMA: TOY STORY 2, MTV SNOWBOARDING, NHL CHAMPIONSHIP 2000, V-RALLY 2, SLED STORM, CENTIPEDE, PAC-MAN WORLD, WORMS ARMAGEDDON + *WIDEO:* SPACE DEBRIS, ACE COMBAT 3, GRAN TURISMO 2

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 24,00 ZŁ

Oficjalny Polski

PlayStation® Magazyn

NUMER 02/00



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

HORROR CAPCOMU POWRACA LEPSZY NIŻ KIEDYKOLWIEK

IN COLD BLOOD

Pssst... Ściśle tajny projekt Sony, potencjalny pogromca *MGS*

NIEMAL 30 RECENZJI!

GRAN TURISMO 2

RECENZJA!

CGS

02

9 771427 632006

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

ZAWIERA KOMPLETNE ROZWIĄZANIA, PORADY, PODPOWIEDZI, TIPS & TRICKS, WYKAZY CIOSÓW

JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM WIEDZY O PLAYSTATION!

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy część materiału. PSM jest **jedynym pismem na świecie**, które co miesiąc wychodzi z płytką CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości i składzie. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i uczciwe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników – nie naciągamy ocen po to, by uzyskać względy wydawców. Po prostu nie musimy tego robić.

Przymiotnik „Oficjalny" w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w pierwszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii **PSM jest w 100% niezależny** i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luzactwo na rzecz zawartości merytorycznej.

Dajemy Ci najświeższe wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w branży, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PS-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze płyty CD na PlayStation dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn – możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w **Loading** i okazjonalnych tekstów **Pod Lupą**, gry opisujemy w trojaki sposób:

Pracownia jest okazją do zajrzenia twórcom gry przez ramię i poznania ich dzieła jeszcze na etapie projektowania.

PrePlay oznacza, że własnoręcznie graliśmy w wersję beta gry. Opisujemy pierwsze wrażenia i proponujemy drobne poprawki.

PlayTest to recenzja gry wraz z jej oceną. W tym dziale opisujemy wyłącznie PEŁNE wersje PAL gier – takie, jakie leżą na półkach sklepu w Twojej okolicy.

PSM – solidna marka.

Wydawca
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

Redakcja
Red. nacz.: **Dariusz Kazik**
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: **Rafał Belke**
rbm@wa.onet.pl
Sekcja polska: **Przemysław „Hot" Gorący**
pgoracy@cgs.com.pl

Współpraca
Mike Goldsmith, Justin Calvert, Dan Mayers, Nicolas Di Constanzo, Pete Wilton, Nick Jones, Andy Lowe, James Price, Paul Rose, Paul McKenzie, Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley, Stephen Lawson, Kieron Gillen.

Tłumaczenia
Piotr Wągrodzki
Rafał Belke

Dział Reklamy
Przemysław Gorący

Korekta
Magdalena Kotulska

Łamanie
Adam Bartniczak

Druk
Elanders Polska sp z o.o

Kolportaż Ogólnopolski
Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.
Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.
Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Następnego numeru PSM (03/00) szukaj w kioskach od 20.03

Pracownia

23 Wstęp
24 Speedball 2100
26 Rally Championship
28 World Championship Snooker
29 Przegląd
30 Colony Wars: Red Sun
31 Premier Manager 2000

PrePlay

33 Wstęp
34 Rally Masters
36 Beatmania
38 Theme Park World
39 Guilty Gear
40 Medievil 2
41 Rollcage Stage II
42 Cool Boarders 4
43 Syphon Filter 2

Temat Numeru

44 In Cold Blood

Działy

4 Na CD
6 Loading
23 Pracownia
33 PrePlay
44 Temat numeru
51 PlayTest
90 Ściśle Tajne
94 Hardware
96 Prenumerata
97 Archiwalia

PlayTest

51 Wstęp
52 Resident Evil 3: Nemesis
58 Gran Turismo 2
64 ISS Pro Evolution
66 Magical Tetris
68 Trick'N Snowboarder
69 Space Debris
70 Hellnight
71 NBA Showtime
72 Supercross 2000
73 Overblood 2
74 Rising Zan: The Samurai Gunman
75 NHL Face Off 2000
76 Barbie Race And Ride
77 Mary King's Riding Star
78 International Track & Field 2
80 Railroad Tycoon II
81 Vigilante 8: 2nd Offence
82 Warpath: Jurassic Park
83 Shadow Madness
84 Worms Pinball
84 Baseball 2000
85 Midway Arcade Party Pak
86 Army Men: Air Attack
87 Next Tetris
87 Pong
88 Pro Pinball: Fantastic Journey
89 Caesar's Palace
89 Master Of Monsters

OD REDAKCJI

Nie wiem, czy się zorientowałeś, ale jesteśmy świadkami największego wysypu gier w historii PlayStation. Widać to po liczbie recenzowanych w PSM tytułów, ponieważ opisujemy każdą produkcję, jaka ukazuje się na naszym kontynencie. Ostatnie numery poprzedniego roku zawierały solidne liczby PlayTestów, w PSM 01/00 oceniliśmy 24 gry, zaś w tym numerze jest blisko 30 recenzji! To rekord w historii PSM. Zapewne od marca ten potok zacznie się zmniejszać, ale póki co mamy niezłą powódź. Niestety nie wszystkie gry mają oficjalnych dystrybutorów w Polsce, co utrudnia dostęp do nich. Możemy się jedynie pocieszać, że dystrybutora nie mają najczęściej gry spoza czołówki najlepszych tytułów na PlayStation (choć są od tego bolesne wyjątki). **Rafał Belke**

Toy Story 2

WYDAWCA:	Activision
GATUNEK:	Platformówka 3D
WERSJA:	Grywalne Demo

- **Sterowanie**

←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Skok (◯ w czasie skoku – uderzenie o ziemię)
□ Strzał (przytrzymaj, by naładować laser)
◯ Bączek (trzymaj dłużej, by naładować atak)
R1 Namierzanie celu / status
R2, L2 Obracanie kamery
L1 Przełączanie widoku

Jeśli już zbliżamy się do nowego milenium, to tylko z Buzzem Lightyearem - bohaterem lat 90, postacią opracowaną tak, by mogło się z nią identyfikować każde dziecko. Dostarczone przez producenta demo jest ogromne – na Twoje szczęście. Zaczynasz w pokoju Andy'ego (w tym samym miejscu rozpoczyna się także pełna wersja gry). Po wyjściu na korytarz podejdź do Rexa, który podrzuci Ci kilka porad. Potem zwiedź resztę domu (w tym strych, piwnicę i garaż). Musisz znaleźć pięć ukrytych przedmiotów.

- Aby użyć naszego krążka, włóż płytę do czytnika konsoli i włącz ją. Po wgraniu się menu możesz przełączać między tytułami dem przyciskiem ← lub →. Gdy wybierzesz już demo, które chcesz obejrzeć, wciśnij ⊗, by zaczęło się ładować.
- W przypadku większości dem przycisk SELECT powoduje powrót do głównego menu. Czasem po zagraniu w demo trzeba zresetować konsolę – mówi o tym specjalna plansza ukazująca się w trakcie ładowania dema.
- Jeśli Twoja płyta jest uszkodzona, wyślij ją do nas (adres redakcji znajdziesz w stopce lub w dziale Kontakt). Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój pełny adres.
- Płyty dołączane do PSM są przeznaczone tylko dla konsol PlayStation. Dema zawarte na naszych krążkach nie uruchomią się na innych konsolach ani komputerach.

MTV Snowboarding

WYDAWCA:	THQ
GATUNEK:	Snowboarding
WERSJA:	Grywalne Demo

- **Sterowanie**

←, →, ↑, ↓ Ruch postaci

Na ziemi
⊗ Skok
□ Wskoczenie na przeszkodę
◯ Zmiana pozycji
R1 Ostry zakręt w prawo
L1 Ostry zakręt w lewo

W powietrzu
⊗ Przygotowanie do triku
R1, L1 Przyspieszenie rotacji zawodnika
□, ◯, △ Łapanie deski na różne sposoby (wypróbuj też w połączeniu z R2)
L2+⊗+□ Trik specjalny 1
L2+⊗+◯ Trik specjalny 2

W wersji demo możesz wypróbować tryb Training i zagrać jako Anna lub Mitch. Po wyborze postaci trafisz na norweski stok testujący Twój refleks, a na dole czeka Cię jeszcze half pipe. Powodzenia!

Gran Turismo 2

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	Wyścig
WERSJA:	Wideo

Wiemy, że to długo trwało, ale *Gran Turismo 2* wreszcie jest z nami. Aby to uczcić obejrzyjmy wideo z utworem The Propellerheads w podkładzie.

NHL Championship 2000

WYDAWCA:	Activision
GATUNEK:	Hokej
WERSJA:	Grywalne Demo

- **Sterowanie**

←, →, ↑, ↓ Ruch postaci

Atak
⊗ Podanie
□ Słaby strzał
◯ Silny strzał
△ Sprint

Obrona
⊗ Wybór zawodnika
□ Hak / zablokowanie strzału
◯ Atak kijem
△ Atak ciałem / sprint
L2 Jazda tyłem

W wersji demo masz do wyboru dwie drużyny. Akcja jest szybka, więc musisz się sprężyć i zwracać uwagę na podpowiedzi pojawiające się na ekranie. Natychmiastowe replaye rozwieją wszelkie sporne sytuacje. A jeśli to wszystko dzieje się zbyt szybko, możesz usiąść na trybunie i obserwować jak grają ze sobą dwa konsolowe teamy.

Ace Combat 3

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	Strzelanina powietrzna
WERSJA:	Wideo

Trzecia część strzelaniny firmy Namco oferuje takie atrakcje, jak strzelanie do samolotów, strzelanie do budynków, pościgi na wysokich pułapach, pościgi na niskich pułapach i jeszcze raz to wszystko, ale w nocy. Rzuć okiem i przygotuj się na grywalne demo za cztery tygodnie.

V-Rally 2

- **WYDAWCA:** Infogrames
- **GATUNEK:** Wyścig
- **WERSJA:** Grywalne Demo

• Sterowanie
←, → Zakręty
⊗ Gaz
□ Hamulec (przytrzymaj – wsteczny)
○ Ręczny hamulec
△ Zmiana kamery
R2 Bieg w górę
L1 Widok do tyłu
L2 Bieg w dół

Jedno z najdłużej oczekiwanych dem. Pełna wersja jest już z nami od dawna, ale jeśli ktoś nadal zastanawia się nad jej zakupem, może teraz ją wypróbować. Do dyspozycji mamy tor na Korsyce. Jedziemy po asfalcie, ale nie znaczy to, że będzie łatwo. Tak jak na prawdziwym odpowiedniku tej trasy, najmniejszy błąd może zaowocować dachowaniem.

Na planszy tytułowej poczekaj chwilę nic nie wciskając, a uruchomi się wideo.

Pac-Man World

- **WYDAWCA:** SCEE
- **GATUNEK:** Platformówka
- **WERSJA:** Grywalne Demo

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Skok / pływanie (przytrzymaj – delfini skok)
⊗⊗ Odbijanie się
□ Toczenie się (przytrzymaj i puść)
○ Atak kulką (jeśli zbierzesz 10 kulek – superatak)
△ Zanurkowanie
R2 Zmiana kamery
L2 Status gry

Z listy trybów gry w wersji demo aktywne są dwa. *Maze* jest klonem *Pac-Mana*, zaś *Quest Mode* to platformówka. Gdy pozwolisz konsoli na chwilę bezczynności, ujrzysz wideodemo.

Sled Storm

- **WYDAWCA:** Electronic Arts
- **GATUNEK:** Wyścig
- **WERSJA:** Grywalne Demo

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch zawodnika
⊗ Gaz
□ Hamulec
○ Zmiana pozycji
R1 Ostry zakręt w prawo
L1 Ostry zakręt w lewo
SELECT Zmiana kamery
START Pauza
L2, R2 Proste sztuczki (w połączeniu z przyciskami kierunkowymi i z symbolami)

Bardzo dynamiczny wyścig śniegowych skuterów. Wybierz zawodnika. Tracey to szybkość i dobre opanowanie skutera, a Jay to efektowne sztuczki. Najlepszym sposobem jest jazda jak na motocyklu – przechylanie się na zakrętach.

Jeśli chcesz tylko popatrzeć, poczekaj chwilę, a z ekranu znikną napisy ukazując powtórkę wyścigu.

Space Debris

- **WYDAWCA:** SCEE
- **GATUNEK:** Strzelanina kosmiczna
- **WERSJA:** Wideo

Pierwsze spojrzenie na nową futurystyczną strzelaninę SCEE. Recenzja w dziale PlayTest.

Centipede

- **WYDAWCA:** Hasbro
- **GATUNEK:** Strzelanina retro
- **WERSJA:** Wideo

• Sterowanie
←, → Obroty
↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Strzał / potwierdzanie wyboru w menu
□ Broń specjalna / przyspieszenie statku w trybie Arcade
○ Skok
△ Zmiana perspektywy / wyjście z menu
R1 Ruch w prawo
R2, L2 Wybór specjalnej broni
L1 Ruch w lewo
SELECT Zmiana kamery
START Pauza

Kolejny automatowy klasyk został ożywiony i umalowany. Zasada jest prosta - strzelaj.

Worms Armageddon

- **WYDAWCA:** Hasbro
- **GATUNEK:** Taktyczna
- **WERSJA:** Grywalne Demo

• Sterowanie
←, →, ↑, ↓ Ruch robaka
⊗ Strzał / wybór broni
○ Skok 1
△ Skok 2
R1 Informacje o robalach
R2 Wybór robaka

Rozkoszuj się prostotą *Worms* w trybach Single, Multiplayer i Mission. Wśród arsenału znajdziesz stare, znajome gadżety oraz kilka nowości, w tym jetpack i skunksa.

Jeśli zatrzymasz się na chwilę na menu głównym, zobaczysz przegląd atrakcji *Worms Armageddon*.

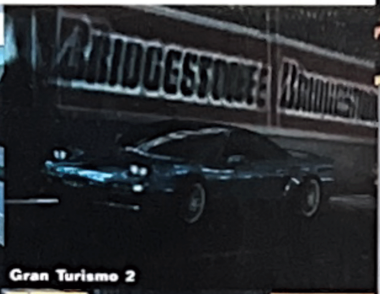
BONUS!

W tym miesiącu mamy na talerzu ciekawostkę. Są to save'y do czterech gier, które można przegrać na kartę pamięci i załadować w pełnej wersji danego tytułu. Po wybraniu Download z menu głównego ukaże się ekran downloadera. Widać na nim listę gier, do których można przegrać save'y, i schemat zapełnienia Twojej karty pamięci. Wybierz grę przyciskami kierunkowymi, potwierdź wybór guzikiem ⊗ i ponownie wciśnij ⊗ jeśli chcesz, aby save został zapisany na kartę pamięci. Downloader zawiera stany gier:

Tekken 3 – ukończona gra, odblokowane postacie.
Wipeout 2097 – ukończona gra, odblokowane bolidy.
Crash Bandicoot 3 – ukończona gra, odblokowane levele.
Kingsley's Adventure – końcówka gry.

Kessen

GP500



Gran Turismo 2

Tekken Tag Tournament

EverGrace

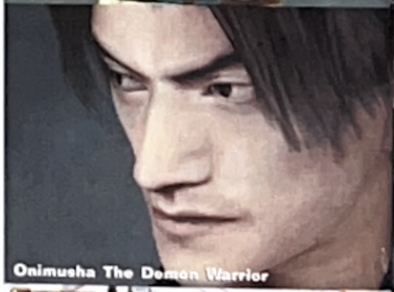
Armoured Core 2

Golf Paradise

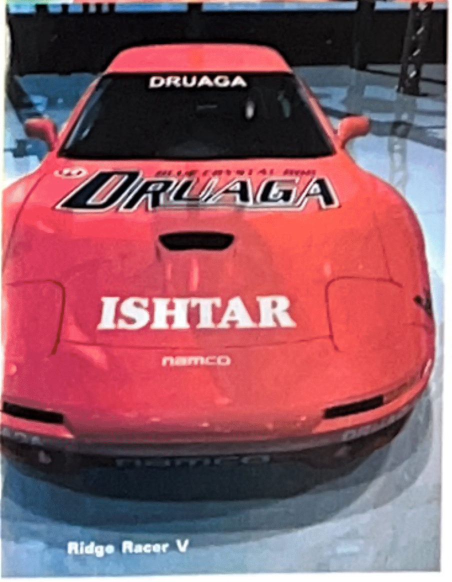
XFire

Ridge Racer V

EverGrace



Onimusha The Demon Warrior



Ridge Racer V

Sky Surfer

Dark Cloud

RZUT OKA NA PRZYSZŁE PRZEBOJE

PLAYSTATION2

- Powódź screenów!
- Powódź plotek!
- Powódź artykułów!
- Potop! Potop!

Zanim w następnym numerze opowiemy Ci o światowej premierze PlayStation2 i pierwszych gier na nią, oto świeża porcja screenów i wiadomości...

Nasze przedgwiazdkowe rozmowy telefoniczne z producentami gier brzmiały mniej więcej tak...

„Dobry wieczór, tu Oficjalny. Czy możemy dostać od państwa kilka screenów z gier na PS2?"

„Nie, nie możecie – to spowoduje, że ludzie przestaną kupować gry na pierwszą PlayStation. Zamiast tego możemy zaoferować obrazki z *Nudnej Składanki Retro Część XII*, aby dzieciaki wiedziały, na co mogą wydać pieniądze spod choinki..."

Oczywiście to nas wcale nie powstrzymało przed zaprezentowaniem naszym czytelnikom wyglądu najlepszych PS2-gier. Minęła Gwiazdka i sprawy przyjęły zgoła odmienny obrót. Ogłoszono zapowiedzi nowych, świetnych gier – np. *In Cold Blood* – które stawiają do kąta te wątpliwej jakości tytuły poganiane by zdążyły na święta. A producenci gier na PS2 wreszcie przestali się ociągać z dostarczaniem informacji na temat swoich tytułów. Tak, branża gier wreszcie się ocknęła i zorientowała, że PS-gracze to generalnie inteligentni ludzie i że przeczytane informacje na temat np. *The Bouncera* na PlayStation2 nie zniechęciły ich do zakupu np. *Gran Turismo 2* na PlayStation. Tak, mili panowie producenci – gracze mogą robić te dwie rzeczy naraz! Alleluja!

Dobra, koniec ględzenia. Rozprzestrzeniające się świeże PS2-screeny pokazują, jak imponującą drogę przeszły gry *Tekken Tag, Ridge V* czy *Onimusha* od wczesnych dem. Tylko kilkanaście dni dzieli nas od ich japońskiej premiery i w następnym numerze zamieścimy obszerny artykuł na ten temat. Nie możemy się już doczekać i mając to na uwadze postanowiliśmy opublikować oświadczenie – albo cztery:

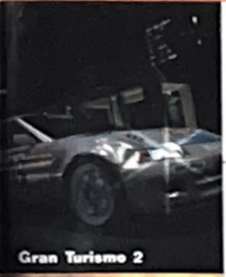
1. Inne magazyny mogą karmić swoich czytelników strzępami informacji z drugiej (trzeciej!) ręki, ale to PSM dostanie w swoje ręce nowiutką PlayStation2 JESZCZE PRZED ŚWIATOWĄ PREMIERĄ! W chwili, gdy to czytasz, my już od dwóch tygodni przeżywamy rozkosze...

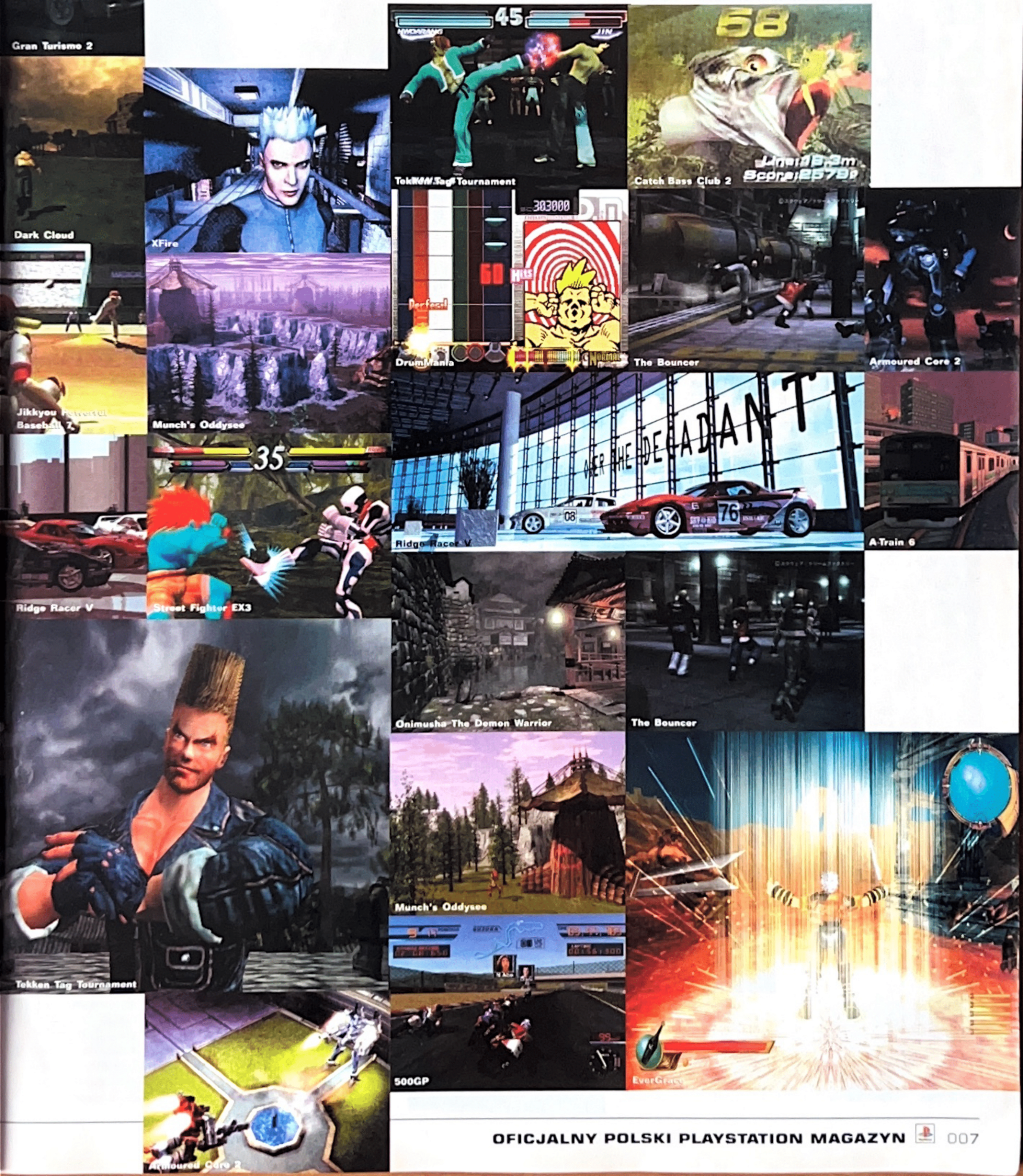
2. Tak, wybierzemy się do Tokio, by dostarczyć Ci raport z pierwszej ręki na temat premiery PlayStation2. To będzie wielkie wydarzenie...

3. Zanim zasypie nas lawina pytań, zaznaczamy że NIE PRZESTANIEMY zajmować się rynkiem pierwszej PlayStation. Nowe gry będą recenzowane, a ich dema znajdą się na przyszłych krążkach PSM. *Colin McRae Rally 2, Unreal* i *Driver 2* są już w drodze.

4. I wreszcie na koniec – jesteśmy DIABELNIE PODNIECENI punktem pierwszym!

POPATRZ W PRZYSZŁOŚĆ...





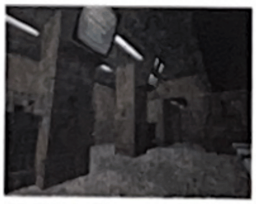
LOADING

NAJŚWIEŻSZE DONIESIENIA Z PLANETY PLAYSTATION...

Bolidy, kierowcy i tory odpowiadają tym z nadchodzącego sezonu 2000. Ciekawe, czy Twoja gra potoczy się tak samo jak w rzeczywistości...

W TYM NUMERZE...

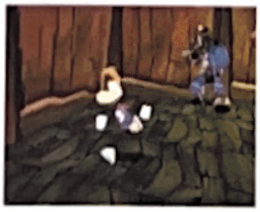
UNREAL
Ekskluzywny raport na temat konsolowej wersji pecetowej strzelaniny plus album ze zdjęciami **strona 010**



BRACIA KINGSLEY
Twórcy stojący za *Rainbow Six* mówią o przeszłości, teraźniejszości i PS2-przyszłości **strona 012**

FILMY, FILMY
Najświeższa porcja informacji na temat bliskich związków firmy Konami z Hollywood **strona 014**

RAYMAN I NIE TYLKO
Bohater milutkich platformówek wkroczy na PS2 wraz z doborową obstawą **strona 016**



A PONADTO:

WIĘCEJ INFORMACJI O NOWEJ CZĘŚCI *DUKE NUKEM* NA PLAYSTATION2, EIDOS KONTRATAKUJE GRĄ *UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000*, KONAMI JEDZIE DO HOLLYWOOD, THQ ZAPOWIADA *BRUNSWICK CIRCUIT BOWLING 2* I WIELE INNYCH...

„Po raz pierwszy będziesz mógł zmagać się z trasami równolegle z prawdziwymi kierowcami"

ZWYCIĘZKA FORMUŁA?

TŁOK NA TORZE

FIRMA EA ZAPOWIADA NOWĄ, OFICJALNĄ GRĘ F1

Ostatnio mamy prawdziwy tłok w pitstopie i na torze Formuły Jeden. Sporo gier ustawiło się na linii startu. Obok siebie stoją bolidy tak znakomitych stajni, jak Sony, Eidos, Ubi-Soft, a teraz także Electronic Arts. O ich grze napisaliśmy już co nieco w PSM 9/99, a teraz Elektronicy zaprosili nas do siebie, by pochwalić się grą, która jest ich wielką nadzieją tego sezonu — F1 2000.

Za kierownicą tego bolidu zasiadł producent Pete Smith, który twierdzi, iż *F1 2000* może stać się tym dla Formuły Jeden, czym seria *FIFA* jest dla piłki nożnej — wysokobudżetową symulacją sportu. EA szykuje dla nas wiele atrakcji, które zdaniem producenta wysuną *F1 2000* daleko przed konkurencyjne bolidy. „Mamy jeszcze trochę czasu, by z po prostu dobrej gry o F1 uczynić najlepszą symulację Formuły Jeden w historii PlayStation", zapewnił nas Pete.

Gra jest zapowiadana na koniec marca i jest to ważny termin. Dlaczego? Ponieważ wtedy rozpoczyna się sezon 2000 Formuły Jeden, a *F1 2000* to pierwsza i na razie jedyna gra, która będzie oferować prawdziwych kierowców, bolidy, tory i teamy NOWEGO sezonu F1. Po raz pierwszy będziesz mógł zmagać się z trasami równolegle z prawdziwymi kierowcami. Rzeczywisty sezon wyścigowy będzie się rozwijał równolegle z sezonem na ekranie Twojego podłączonego do PlayStation telewizora.

A zatem na pewno ujrzymy w grze nowy team Jaguara. Licencja FIA dała Elektronikom

esamowite algorytmy cznej inteligencji powodują, że y rywali stosują wyrafinowane wry, ale i wypadają z toru.

dostęp do wszystkich obszarów, w tym do nowego toru Indianapolis, który jest jeszcze w budowie. EA zapewniła nas, że jest na bieżąco informowana o wszystkich zmianach i będzie je wprowadzać także w grze, by była jak najwierniejsza.

Sezonowe rewelacje na bok, największym powodem do dumy dla EA jest bowiem inteligencja kierowców. Twoi rywale będą blokować koła na zakrętach, z rykiem przyspieszać na prostych, a także wpadać w poślizgi i wypadać z trasy. „Kiedy widzisz, jak bolidy przed Tobą ślizgają się na zakręcie, zdajesz sobie sprawę, że sztuczna inteligencja w tej grze jest naprawdę wyjątkowa", powiedział Pete. „Chcemy, aby nasza symulacja F1 była tak ekscytująca i wciągająca, jak to tylko możliwe".

Ponieważ dwaj profesjonalni komentatorzy mający już doświadczenie w obsłudze symulacji F1 są związani umową z Psygnosis, EA zdecydowała się wlać nieco świeżych pomysłów w prezentację i komentarz. „Grając w naszą *F1* stajesz się częścią całego teamu wyścigowego", wyjaśnił Smith. „Twoja załoga z pitu informuje Cię o wszystkim, co powinieneś wiedzieć — na przykład kiedy Twój wóz się przegrzewa albo jeśli z jakiegoś powodu musisz wcześniej zjechać do pitu".

Usterki zostały smakowicie przedstawione — strzępy opon strzelają w powietrze, bolidy gubią warte fortunę części karoserii, a wszystko to dla własnej przyjemności można jeszcze raz, dokładniej obejrzeć na natychmiastowym replayu. Zamiast tradycyjnego replayu po wyścigu, tutaj możesz zatrzymać akcję w dowolnym momencie, obejrzeć powtórkę ostatnich dziesięciu sekund i kontynuować jazdę.

W podobnym stylu wszystkie zwyczajowe opcje są dostępne w dowolnym momencie gry. Można testować, zmieniać i ponownie testować ustawienia bolidu bez konieczności wyjścia i ponownego wejścia do głównej gry. Bolidy F1 to skomplikowane urządzenia, więc EA ciężko pracuje nad tym, aby ekrany ustawień były maksymalnie przyjazne dla gracza. Objawia się to na przykład faktem, że efekty Twojego grzebania w charakterystykach bolidu są odczuwalne natychmiast po powrocie do jazdy.

Firma Electronic Arts zebrała imponującą brygadę mechaników, by stworzyli najlepszy silnik (engine), na jaki ich stać. Smith nie przepuścił okazji, by o tym wspomnieć: „Zebraliśmy w jeden zespół najlepszych twórców. Są tu ludzie z Psygnosis i Visual Science, w tym Matt Birch, główny koder gry F1 '97, którego doświadczenie było bardzo pomocne". Wszyscy pracują pod czujnym okiem Bruce'a McMilliana (twórcy serii *FIFA*). „Bruce poświęca grze *F1 2000* przerażająco wiele uwagi", narzekał Smith. McMillian jest znany z tego, że bardzo sumiennie dba o najmniejsze detale i jest zdetermimowany, by oddać każdy aspekt symulowanego sportu. Jesteśmy bardzo ciekawi, czy EA zdoła osiągnąć w wyścigach Formuły Jeden taki sam poziom mistrzostwa, co w symulacjach hokeja na lodzie.

Definitywnie skończyły się czasy, kiedy PS-fani mieli do wyboru tylko jedną grę F1 na sezon.

PLAYSTATION A-Z

R jak...

RGB (Red-green-blue — czerwony-zielony-niebieski). Za pomocą dobierania odpowiednich proporcji tych trzech składowych można uzyskać dowolny kolor na ekranie telewizora (biały kolor powstaje przez zmieszanie wszystkich trzech składowych o maksymalnym natężeniu, czarny to zerowe poziomy składowych). Gdy sygnał obrazu przesyłany jest przez kabel antenowy, kable CINCH lub SCART bez żył RGB, dane o kolorze (oraz inne potrzebne informacje) zostają zakodowane w jeden sygnał, który jest rozkodowywany w telewizorze, co powoduje mniejsze (CINCH) lub większe (kabel antenowy) zakłócenia obrazu. Dlatego do PlayStation można dokupić kabel RGB zakończony od strony telewizora zwykłą wtyczką SCART, ale przesyłający informacje o składowych R, G i B, odchylaniu itp. w postaci oddzielnych sygnałów (żył kabla). Dzięki temu nie trzeba ich obrabiać i uzyskuje się najlepszą jakość obrazu.

RAM (Random Access Memory — pamięć dowolnego dostępu). Układ elektroniczny pozwalający na dowolne wpisywanie, odczytywanie i kasowanie informatycznych danych. Każda konsola czy komputer musi mieć pamięć RAM, tam wczytywane są dane z nośników, tam procesory przechowują przeliczane dane itp. RAM jest pamięcią operacyjną, nie służy do dłuższego przechowywania danych — od tego są nośniki (np. dysk twardy, CD-ROM czy karta pamięci). Zawartość RAM znika po odłączeniu zasilania. W ludzkim mózgu odpowiednikiem RAM jest tzw. pamięć krótkotrwała (zapamiętujemy w niej na moment, co powiedział przed sekundą kolega, ale nie przechowujemy tam wspomnień sprzed np. roku).

ROM (Read Only Memory — pamięć tylko do odczytu). Układ elektroniczny podobny do RAM, tyle że z zapisanymi na stałe danymi. Można je odczytywać, ale nie można kasować ani niczego dopisywać. W konsolach/komputerach ROM zawiera fundament systemu operacyjnego, podstawowe, najważniejsze funkcje urządzenia. W ludzkim mózgu odpowiednikiem ROMu są obszary odpowiedzialne za podstawowe czynności życiowe — oddychanie, trawienie itp.

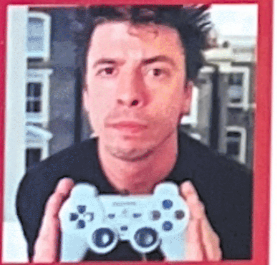
Płytę CD zawierającą dane informatyczne nazwano (dość niefortunnie) CD-ROM, ponieważ można z niej jedynie odczytywać informacje.

SZEPTEM

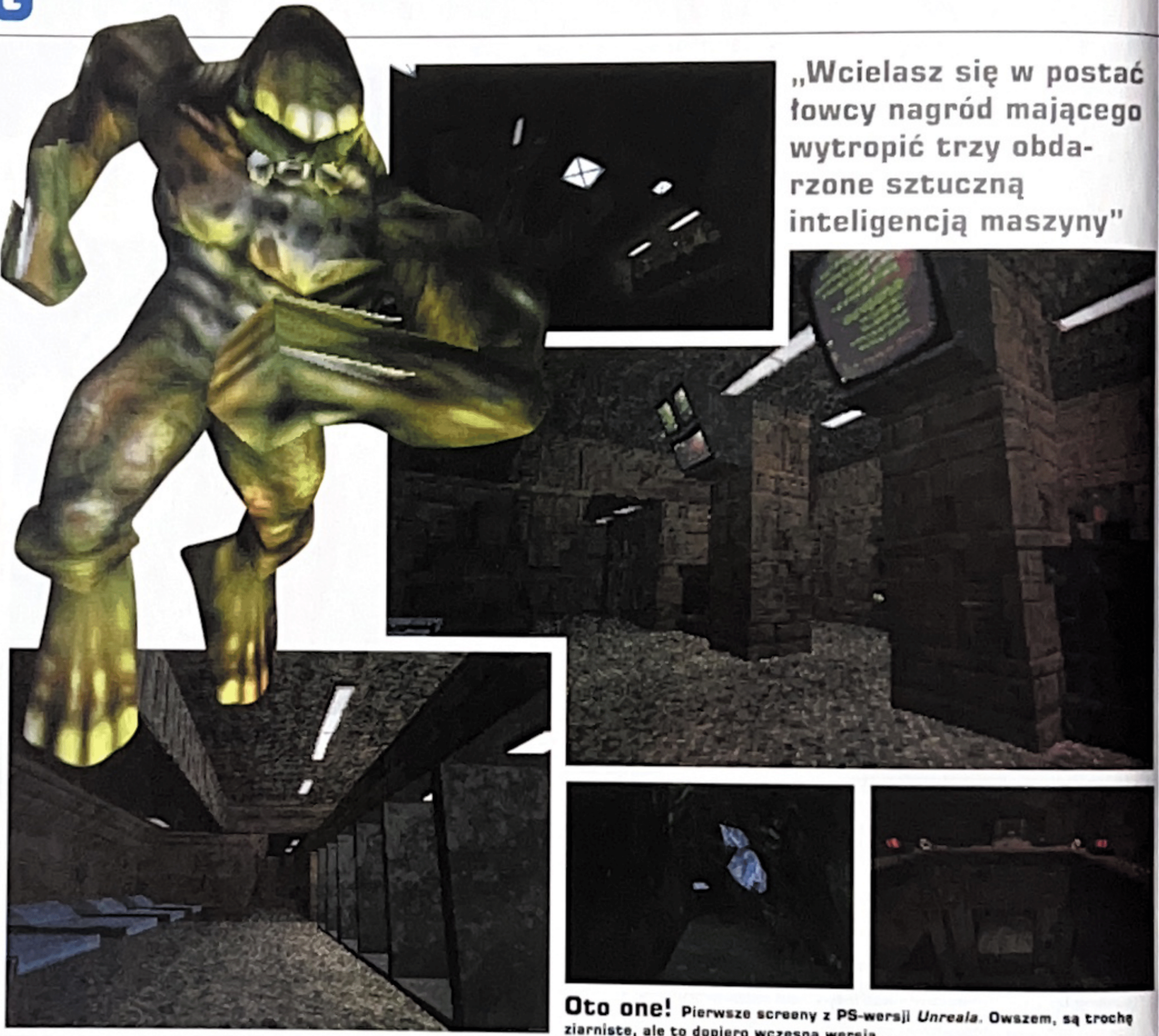
NAJŚWIEŻSZA PORCJA PLOTEK, SUGESTII MIĘDZY WIERSZAMI I UKRADKOWYCH SKINIĘĆ GŁOWĄ. NIE MÓW NIKOMU.

Gratulacje dla firmy Square, która rzuciła na rynek 6 mln kopii (!) *Final Fantasy VIII* na całym świecie. A to jeszcze nie koniec. Firma wyraźnie zamierza pobić rekord siódemki, której sprzedano ok. 7 mln sztuk. Pomyśl, ile ludzkiego życia pochłoną te wszystkie egzemplarze *FFVIII!* Eksperci PSM wyliczyli, że ok. 640 milionów godzin.

Szczęściarze z tych Jankesów... My dostaliśmy *Gran Turismo 2* z soundtrackiem zawierającym utwory Stereophonics czy The Cardigans, a im przygrywa Beck, Foo Fighters, Garbage, Crystal Method, Stone Temple Pilots i Apollo 440. Wszystko wskazuje także, że soundtrack do amerykańskiej wersji *GT2* ukaże się w sklepach muzycznych wraz z wersją demo gry, plakatami i dodatkowymi utworami nieobecnymi w pełnej wersji. PSM pociągnął za język europejski oddział Sony, ale wygląda na to, że nie ma planów wydania kompilacji z wersji PAL *GT2*...



Z internetowych raportów wynika, że japońskie przedstawicielki płci pięknej niezbyt przejmują się zbliżającym się wejściem PlayStation2. Kobiety/dziewczyny wiedzą, co kryje się za znaczkiem PS2, ale nie zamierzają kupić nowej konsoli. Jednym z powodów jest fakt, że towarzyszące premierze gry są zorientowane na męską część graczy. A gdyby tak w *Kessenie* zamienić konie na kucyki...?



„Wcielasz się w postać łowcy nagród mającego wytropić trzy obdarzone sztuczną inteligencją maszyny"

Oto one! **Pierwsze screeny z PS-wersji *Unreala*. Owszem, są trochę ziarniste, ale to dopiero wczesna wersja...**

ZNÓW STRZELAMY DO OBCYCH

(UN)REALNE ZAGROŻENIE

UNREAL NA PLAYSTATION — NARESZCIE

O tym, że firma GT Interactive planuje wydać na PlayStation pecetową jatkę - *Unreal* — było wiadomo już od dawna. Produkująca naszego *Unreala* brytyjska firma Pterodactyl ma nadzieję na sukces równy temu, który odniosła firma Hammerhead dając nam *Quake'a II*.

Unreal rozgrywa się na tajemniczej planecie Obcych. Wcielasz się w postać łowcy nagród mającego wytropić trzy obdarzone sztuczną inteligencją maszyny, które musiały lądować awaryjnie w niegościnnej okolicy. Problemy zaczynają się w momencie spotkania armii niezadowolonych Obcych. Okrutni tubylcy mają paskudne plany zarówno co do trzech AI, jak i Ciebie. Brzmi to jak niemałe wyzwanie.

Uzyskaliśmy nieco informacji od naszego źródła w firmie Pterodactyl. „Pracujemy nad tym tytułem już od 12 miesięcy, ale nie każdy z nas był zaangażowany w projekt od samego początku. Tworzymy engine używając pecetowego oryginału, ale optymalizując go, by zajmował mniej pamięci i był szybszy. W chwili obecnej mamy także około 45 kompletnie nowych, obszernych poziomów, ale do czasu premiery wciśniemy tu jeszcze więcej". A zatem okazuje się, że jest to w dużej mierze nowa gra, opracowana specjalnie dla PlayStation.

„Jest podobna do pecetowego oryginału, ale bardziej zorientowana na rozgrywkę jednej osoby. Ma postacie o silnej osobowości i rozbudowaną fabułę. Opracowaliśmy nową broń, nazwaną Implant Gun. Jest naprawdę w porządku". *Unreal* będzie także oferował tryb multiplayer, ale w tej chwili nie znamy żadnych szczegółów na ten temat.

Mówiło się także o wydaniu *Unreal Tournament* na PlayStation2. Jakie są na to szanse? „Cóż, internetowe zdolności PlayStation2 są na razie nieznane, a ponieważ *Unreal Tournament* jest zorientowany na wieloosobowe rozgrywki on-line, w tej chwili trudno powiedzieć, w jakim stopniu da się dostosować grę do PS2. Jednakże firma Epic jest niesamowicie podekscytowana PlayStation2, więc jeśli *Unreal* sprzeda się dobrze, kto wie?"

W momencie przeprowadzania tej rozmowy *Unreal* na PlayStation był planowany na maj. W ostatniej chwili otrzymaliśmy wiadomość, że premiera została przełożona na listopad, by gra mogła przejść gruntowne zmiany. Więcej szczegółów już wkrótce.

Unreal

FOTEL MISTRZA PROPELLERHEADS

Will White jest połową duetu Propellerheads. Opowiedział nam, jak zaczęła jego przygoda w DJ-skim fachu. „Pamiętam jak wróciłem z jakiegoś acid patry gdzieś w West Country. Byłem podekscytowany i wkrótce stałem w czyimś salonie zakręcając kawałkami. Był tam pewien DJ, który poradził mi, bym kupił sobie trochę płyt. Wiele zawdzięczam temu facetowi. Następnego dnia za kilkaset funtów odkupiłem od niego automat perkusyjny. I tak się to zaczęło..."

Od ostatniego albumu grupy Propellerheads – *Decksandrumsandrockandroll* - minęło już trochę czasu (ukazał się w 1998 roku). W tym czasie członkowie grupy byli zajęci robieniem mnóstwa remiksów dla różnych artystów, ale znaleźli także czas na przygotowywanie nowego albumu, który ma się ukazać w tym roku.

„Alex (Gifford – drugi członek Propellerheads – PSM) mieszkał przez ostatni rok w Nowym Jorku i właśnie skończył pracę nad nowym albumem grupy Jungle Brothers (był studyjnym producentem płyty – PSM). Przy okazji poznał masę mieszkających tam ludzi, współpracował z nimi na płaszczyźnie muzycznej i myślę, że wszystkich zaciekawi, kogo poprosiliśmy o współpracę nad naszym nowym albumem. Pozyskaliśmy na przykład Hueya z Fun Loving Criminals, który nagra partie gitar".

Od wynalezienia syntezatora Mooga na początku lat 70. muzyka staje się coraz bardziej zdominowana przez elektronikę. Ale informatyka pomaga muzykom nie tylko w produkcji utworów – w latach 90. coraz więcej muzyków spędza wolny czas grając na PlayStation. I zespół Propellerheads nie jest tu wyjątkiem.

„Alex ma PlayStation, ale to ja jestem prawdziwym fanatykiem PS. Uwielbiam gry wyścigowe – *Ridge Racer*, gdy pierwszy raz się ukazał, *Need For Speed*... Kocham je wszystkie. Ostatnio kompletnie oszalałem na punkcie *Tony Hawk's Skateboarding*, wspaniała rzecz. W tej chwili jest słabo, bo spędzamy tyle czasu w studio albo na koncertach, że w zasadzie tylko w niedziele możemy usiąść i pograć. To wspaniały sposób na odizolowanie od świata, a także świetna okazja, by posłuchać muzyki innych wykonawców".

Grupa Propellerheads zaczynała karierę grając na żywych instrumentach, ale komputery od dawna wpływają na ich sposób tworzenia muzyki.

„W '87 albo '88 roku kupiłem pakiet z Commodore 64. To był cały zestaw, wielkie pudło ze świątecznymi motywami na froncie, by sprzedawać to dzieciakom. W komplecie z komputerem był keyboard będący jednocześnie bardzo, bardzo prostym sekwencerem. Mogłeś to wszystko zmontować i zacząć grać. Pamiętam, że wtedy wymyśliłem nawet kilka kawałków".

Jako fani PlayStation, członkowie Propellerheads zostali zaproszeni do pracy nad soundtrackami do gier. Między innymi stworzyli utwór do wyścigu przyszłości – *Wip3out*.

„Dla nas tworzenie muzyki do gier jest dobrym sposobem na dotarcie do ludzi, o których wiemy, że docenią nasze kawałki. Grom zawsze towarzyszyła muzyka, nawet jeśli były to tylko piski ZX81. Muzyka zawsze była tłem dla rozgrywki i dobrze być tego częścią".

Czy wciąż masz czas na wyskoczenie do klubu?

„Tak czy inaczej, dużo przebywam w klubach, bo w większość weekendów pracuję jako DJ.

A zatem Will – PSM, ty i *Beatmania*... Niech rozpocznie się walka...

>> *Wip3out* ukazał się jesienią ubiegłego roku. Nowy album Propellerheads ukaże się w tym roku >>

Will White z Propellerheads zaspokaja swoją żądzę prędkości grając w *Wip3out*.

KOLEJNY FUTBOL

WE ARE THE CHAMPIONS

EIDOS ZAPOWIADA UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000

Mająca się ukazać jesienią gra *UEFA Champions League Season 1999/2000* da graczom sposobność do rozegrania spotkań tegorocznej edycji Ligi Mistrzów. Będziesz mógł wybrać każdy z 32 klubów z zawodnikami o prawdziwych nazwiskach, biegających w autentycznych koszulkach po prawdziwych stadionach usianych reklamami rzeczywistych sponsorów.

Mógłbyś pomyśleć, że 32 drużyny nie wystarczą do stworzenia najwyższej jakości gry piłkarskiej. I miałbyś rację. Dlatego firma Silicon Dreams dodała wszystkie drużyny, które kiedykolwiek wygrały turniej. Przy okazji będziesz mógł także rozegrać każdy mecz finałowy od 1960 roku. Te wielkie wydarzenia będą komentować profesjonaliści, których nazwiska i tak nic Ci nie powiedzą...

Zmień historię piłki nożnej odtwarzając dowolny finał Ligi Mistrzów.

SZEPTEM

Pokręcone japońskie gry stały się już stałymi gośćmi w Szeptem. Oto kolejna porcja. Konami szykuje się do wydania gry (głęboki oddech) *Want To See You (Your Smile In My Heart)*. Jest to symulator randek. Kolejnym interakcyjnym melodramatem jest *Echelon Moonlight Night*...

Firma THQ związała się z internetowymi producentami, Genetic Anomalies. GA zamierza tworzyć na PS2 tytuły sportowe, w które będzie można grać przez internet, między innymi wieloosobowy wrestling.

Firma Konami oczywiście ogłosiła kontynuację serii International Track & Field na PlayStation2. Jej premiera będzie zgrana z olimpiadą w Sydney. Największą sensacją jest pożegnanie się ze znanym od lat systemem szybkiego wciskania guzików – firma zamierza wykorzystać analogowe przyciski nowego joypada.

Po sukcesie gry *Medal Of Honour* firma Dreamworks planuje kontynuację na PlayStation2. Nie zostało to oficjalnie ogłoszone, ale spielbergowi koderzy zamieścili w branżowych periodykach ogłoszenia w poszukiwaniu specjalistów, którzy pomogą w tworzeniu nowej gry.

W marcu Japońscy fani PlayStation będą mogli zagrać w *Bass Landing 2*. Gra ma być realistyczną symulacją wędkowania – tak realistyczną, że powstanie do niej specjalny kontroler nazwany FishCon 2. Elektroniczna wędka będzie wyposażona w funkcję wibracji, by gracze mogli poczuć, gdy bierze ryba.

Na milenijnym show zorganizowanym przez Square zaprezentowano między innymi trailery do *Final Fantasy IX, X* i... *XI*! *FFIX* ukaże się na obecną PlayStation latem, zaś dwie następne części wyjdą na PS2 wiosną i latem 2001 (wszystkie daty dotyczą oczywiście Japonii). Dziewiątka i dziesiątka będą oferowały tradycyjną, jednoosobową rozgrywkę (tylko w innych dekoracjach), zaś *FFXI* będzie nastawiona wyłącznie na grę w internecie. Więcej szczegółów wkrótce.

„Wymyślałem przygody dla innych, by mogli zagrać. Lubiłem to robić i zastanawiałem się, czy któregoś dnia nie mógłbym zamienić tego w pracę"

TWÓRCY *RAINBOW SIX*, CZYLI...

BRACIA KINGSLEY

CHŁOPCY Z REBELION — WSPOMNIENIA, PLANY I GUNLOK

Siedem lat temu bracia Jason i Chris Kingsley założyli własną firmę producencką i nazwali ją Rebelion. Bliskie związki z Atari Jaguarem i Segą Saturn nie wyszły im za bardzo na zdrowie, ale teraz ich przyszłość wygląda różowo...

PSM: Co skłoniło was do pracy w branży gier?

Jason: Od zawsze interesowałem się rolplejami. W czasach szkolnych odkryłem system *Dungeons & Dragons*. Grałem w niego z grupką przyjaciół na przerwach obiadowych. Wymyślałem przygody dla innych, by mogli zagrać. Lubiłem to robić i zastanawiałem się, czy któregoś dnia nie mógłbym zamienić tego w pracę.

Chris: Tworzyliśmy razem wiele rzeczy — mnóstwo luźnych projektów, luźnego kodu, luźnych grafik... W końcu założenie Rebelion stało się rozsądnym wyjściem. Firma składała się tylko z nas dwóch pracujących w piwnicy naszego domu. Gdy przyszło nam zatrudnić pierwszego pracownika, bardzo się denerwowaliśmy.

PSM: Czy możecie nakreślić nam krótką historię działalności Rebelion?

Jason: Naszą programografię? Pierwszym projektem, który podpisaliśmy nazwą Rebelion, była gra *Alien Vs Predator* na Atari Jaguara. Wygrała masę nagród. Niestety, konsola Jaguar nie była wielkim sukcesem komercyjnym. Wydaliśmy na nią także grę *Chequered Flag*. Potem dostaliśmy od Foxa zlecenie na pecetową *Aliens Vs Predator*. W *Aliens Vs Predator* wykorzystaliśmy technologie, które teraz różne firmy planują zastosować w swoich przyszłych grach i które nazywają unikatami pojawiającymi się tylko u nich. Mieliśmy na przykład turbulentny ruch cząsteczek i coś, co właściwie można uznać za emotion engine — tylko my tego wtedy tak nie nazwaliśmy.

Chris: Przechodząc do bliższej przeszłości, wyprodukowaliśmy *Rainbow Six* na PlayStation. Podjęliśmy także pierwszą próbę samodzielnego wydania gry — chodzi o *Clustera* na GameBoya. Wyprodukowaliśmy także *Mission: Impossible* w wersji na GameBoya.

PSM: A jakie plany na przyszłość ma Rebelion?

Jason: Niedługo ukaże się gra *GunLok*. Jest to nasz pierwszy w pełni samodzielny tytuł, w który włożyliśmy własne pieniądze. Wszystko zrobiliśmy sami i mamy nadzieję, że będzie to początek popularnej serii. Postanowiliśmy postawić wszystko na jedną kartę — jeśli gra nie będzie sukcesem, poniesiemy całą winę za to. To trochę przerażająca odpowiedzialność.

PSM: Opowiedzcie nam o grze *GunLok*.

Jason: *GunLok* jest rozgrywającą się w czasie rzeczywistym strategią z elementami akcji. Rozgrywka jest obserwowana z perspektywy osoby trzeciej.

Chris: Akcja rozgrywa się w przyszłości na Ziemi, ale nie ma tu ludzi. Kierujesz GunLokiem, robotem który doznaje uczuciowego przebudzenia i postanawia rozprawić się z otaczającym go dookoła złem. Musisz przemierzać lokacje zbierając drużynę podobnie myślących wojowników. Jest też wielka teoria spisku do odkrycia.

PSM: Czy są jakieś szanse na to,

że ujrzymy *GunLoka* na PlayStation?

Jason: W tej chwili *GunLok* jest projektem tylko na PC, ale bardzo poważnie zastanawiamy się nad przerobieniem gry i stworzeniem adaptacji na PlayStation lub PlayStation2.

PSM: Czy waszym zdaniem silny wątek fabularny będzie odgrywał większą rolę w grach na PlayStation2?

Jason: Myślę, że fabuła jest ważna, ale to tylko jedna noga tego stołu, który nazywamy grą. Komputerowa rozrywka będzie się stawać coraz bardziej popularna, ale wciąż będzie miejsce na tytuły, które będą oferować tylko grywalność, bez jakiejkolwiek historii...

Chris: Co doskonale oddaje istotę interakcyjnego produktu. Wcale nie musi tu być epickiej historii. Zawsze uważałem, że najważniejszą częścią gry jest grywalność. Grafika, dźwięk i fabuła są ważne, ale to grywalność decyduje o tym, że masz ochotę zagrać jeszcze raz i jeszcze.

PSM: Co dla was, jako producentów gier, jest najbardziej ekscytujące w PlayStation2?

„Myślę, że fabuła jest ważna, ale to tylko jedna noga tego stołu, który nazywamy grą"

Jason: W tej chwili cała ta sprawa jest elektryzująca, ponieważ nagle otwiera się przed nami wielki, nowy obszar, a to dzięki szybkości procesora, lepszej grafice, którą będziemy mogli tworzyć, a także dzięki technologiom, nad którymi pracujemy — chodzi na przykład o engine 3D nie oparty na wielobokach.

Ludzie wciąż mówią o engine'ach przetwarzających wielkie albo nieograniczone liczby wieloboków. Cóż, tworzymy takie engine'y już od jakiegoś czasu i uważam, że taki sposób jest już nieco przestarzały. Powinniśmy się zająć tworzeniem engine'ów nie bazujących na wielobokach, wtedy parametry takie jak liczba przeliczanych wieloboków na sekundę, staną się bezużyteczne. Naprawdę będzie się liczyć tylko to, co widać.

SCREEN TEST

GRY CORAZ CZĘŚCIEJ TRAFIAJĄ DO KINA, DLATEGO I MY PRÓBUJEMY SWOICH SIŁ - NIESTETY TYLKO NA PAPIERZE

TOMB RAIDER VIII: RETRIBUTION

„Lara Croft: podróżniczka, gimnastyczka, odkrywca... Nie jest kiepska także w archeologii"
Reżyseria: Michael Winner

FABUŁA:
Lara wybiera się do Holandii, by zbadać tajemnicze pogłoski o starożytnym skarbie ukrytym w kompleksie podziemnych lochów biegnących pod starym młynem. Szuka pomocy u dawnej przyjaciółki ze studiów, Vanessy Morton, ale ta obecnie spełnia się tańcząc dla śliniących się mężczyzn w amsterdamskim nocnym klubie, Banana Babes. W połowie filmu przeżywamy wspomnienie Lary, cofając się do okresu, gdy była nastolatką. Wychodzi na jaw jej związek z mentorem — Hansem Von Krammerem. Wracamy do teraźniejszości — Lara orientuje się, że Von Krammer i jego banda beznadziejnych w walce nieudaczników ninja także przybył do Holandii po skarb. Lara łączy siły z oschłym ale genialnym profesorem archeologii, Roudem De Boerem, który utrzymuje w Rotterdamie cały harem kobiet-archeologów. Lara, Roud i jego dziewczęta trafiają do młyna, by stoczyć końcową walkę z drużyną Krammera. W ostatniej chwili pojawia się Vanessa ratując życie Larze. Itp., itd.

OBSADA:
Lara Croft — Posh Spice, **Nastoletnia Lara** — Denise Richards, **Vanessa Morton** — Denise Van Outen, **Profesor Roud De Boer** — Jean-Claude Van Damme, **Hans Von Krammer** — Eric Cantona

ATUTY:
Indiana Jones grany przez dwie seksowne kobiety!

ZIELONE ŚWIATŁO CZY PRODUKCYJNE PIEKŁO?
Zielone światło. Zadziorny wygląd Posh wydaje się idealny do skakania i wspinania się po linach, aczkolwiek Winner zapewne włożyłby jej dwie piłki od kosza pod celofanową bluzeczkę od Gucciego.

NAMAX - S.C.
Gry i akcesoria do Sony PlayStation

POLECAMY
Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od 50 zł.
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).

Prowadzimy sprzedaż i wymianę WYSYŁKOWĄ.
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - 5 zł
Katalog z Naszą pełną ofertą BEZPŁATNY
Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!
WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54
0-603-07-08-07
0-601-50-27-70

Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 20:00
oraz w sobotę i niedzielę od 15:00 - 19:00

Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Kośnego 48/1, 45-372 OPOLE

Oczekuj na interakcyjną wersję egipskiego koszmaru — grę na podstawie filmu *Mumia* (i następną po premierze *Mumii 2*).

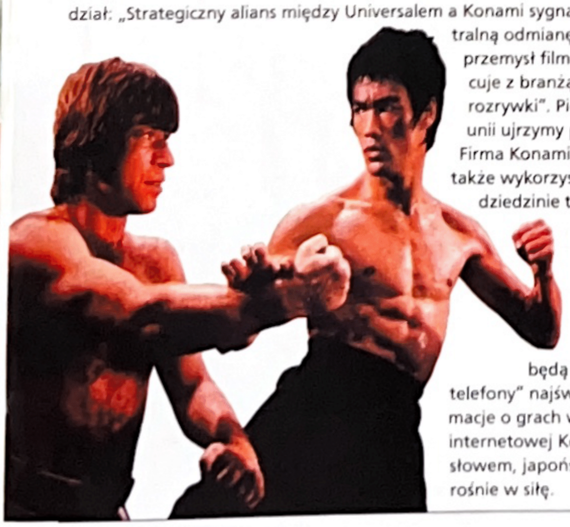
FILMOWE GRY

WIĘCEJ GWIAZD NA PLAYSTATION

KONAMI PODPISUJE UMOWĘ Z UNIVERSAL STUDIOS

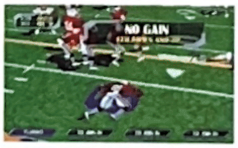
Przemysł gier wideo uczynił kolejny krok w stronę Hollywood. Jak donosiliśmy w poprzednim numerze, japoński gigant Konami podpisał strategiczną umowę z hollywoodzkim olbrzymem, Universal Studios. To daje japońskiej firmie dostęp do wielu popularnych licencji filmowych. Przypominamy o tym, ponieważ wypłynęły nowe fakty — wygląda na to, iż ta wymiana może być dwukierunkowa! Pomyśl o filmie na podstawie *Metal Gear Solid* albo *Silent Hill*. O tak...

Universal wielokrotnie udzielał już licencji na zrobienie gier na podstawie filmów wytwórni (np. *Powrót Do Przyszłości, Terminator, Park Jurajski).* Umowa gwarantuje firmie Konami pierwszeństwo w zakupie praw do gierkowej adaptacji każdego nowego filmu Universalu. Przecieki z centrali producenta *MGS* sugerują, że na pierwszy ogień mogą pójść gry na podstawie kreskówki *Woody Woodpecker* i filmów *Dr Seuss' The Grinch That Stole Christmas* oraz *Mumia* (plus jej kontynuacji). Poza tym „dobrze poinformowane źródła" zapowiadają, iż możemy w przyszłości zagrać także w trzecią część *Parku Jurajskiego*, grę z Brucem Lee oraz z udziałem słynnych straszydeł Universalu (Dracula, Frankenstein, Wolf Man). Po zawarciu umowy Jim Wilson z Universal Studios powiedział: „Strategiczny alians między Universalem a Konami sygnalizuje diametralną odmianę sposobu, w jaki przemysł filmowy współpracuje z branżą interaktywnej rozrywki". Pierwsze owoce tej unii ujrzymy późną wiosną. Firma Konami postanowiła także wykorzystać postęp w dziedzinie telefonii komórkowej. Azjatyccy użytkownicy komórek, którzy zdecydują się na korzystanie z nowej usługi, będą otrzymywać „na telefony" najświeższe informacje o grach wprost ze strony internetowej Konami. Jednym słowem, japoński gigant wciąż rośnie w siłę.



KRWAWY TEATRZYK SIOSTRY PAIN

W każdym numerze PSM siostra Pain przygląda się grom na PlayStation i diagnozuje, jakie skutki spowodowałyby przedstawione tam wydarzenia w rzeczywistości. W tym numerze *NFL Blitz 2000* — gdzie brutalność jest podstawą.



NFL BLITZ 2000

Diagnoza

W grze *NFL Blitz 2000* amerykański futbol jawi się jako ekstremalnie niebezpieczny sport. Większość obrażeń powstaje w wyniku uderzenia — złamania kości (także wielokrotne i otwarte), pęknięcie kręgów szyjnych, zgruchotanie kolan i innych stawów, zerwanie/naciągnięcie ścięgien. Mimo strojów ochronnych istnieje wysokie prawdopodobieństwo uszkodzenia kręgosłupa na odcinku szyjnym, co grozi trwałym upośledzeniem ruchowym. Uszkodzenia rdzenia kręgowego mogą spowodować śmierć, paraliż albo ekstremalnie silny ból prowadzący do utraty przytomności.

Prognoza

Utrata przytomności niekoniecznie musi skończyć się śmiercią, jeśli pacjentem natychmiast zajmie się opieka medyczna i jeśli pod ręką jest śmigłowiec, który szybko przetransportuje go do szpitala. Poważne ryzyko stanowią uszkodzenia głowy. Ochraniacze ust powinny zapobiec połknięciu języka, co bez natychmiastowej pomocy kończy się sinicą i śmiercią w wyniku niedotlenienia najważniejszych organów. Może jednak zagramy w tenisa, co?

NOWOŚĆ !!

MASZ PROBLEMY Z PŁYTĄ, KTÓRA JEST PORYSOWANA? – MY JĄ ZREGENERUJEMY I BĘDZIE JAK NOWA!

SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE POD NR. TELEFONU: 0 601 23 71 93, 0 501 12 11 83

POWTÓRNE NARODZINY W STANACH

DUKE NIE UMIERA NIGDY

EKSKLUZYWNE INFORMACJE PROSTO OD PREZESA

O pojawieniu się *Duke'a* na PlayStation2 pisaliśmy już w poprzednim numerze, a teraz mamy dla Ciebie nową porcję ekskluzywnych informacji. Według Ericka Dyke'a, ta część *Duke'a* będzie „o wiele bardziej poważna". A Erick ma nieco do powiedzenia na ten temat, bo jest prezesem firmy n-Space, która produkuje grę. „Jest stanowczo za wcześnie, by zdradzać fabułę, ale mogę powiedzieć, że wykorzystamy epizody z poprzednich przygód Duke'a i odkryjemy tajemnicę bardzo ważnej postaci w jego życiu".

Firma n-Space pracuje nad tą grą już od roku (przy współpracy twórców serii, 3D Realms). „W tej chwili pracujemy nad kluczowymi elementami rozgrywki", mówi Erick. „Próbujemy uczynić z tego grę akcji z silnym wątkiem fabularnym. Będzie podzielona na poziomy, ale biegną one raczej jak kolejne ujęcia filmu niż jak rozdziały książki".

Pojawiły się spekulacje, że n-Space przerabia grę *Duke Nukem Forever* na PlayStation. Erick stanowczo temu zaprzecza: „To jest całkowicie oryginalna gra. Charakter produkcji pecetowych jest tak inny od konsolowych, że konwersja nie oddałaby sprawiedliwości grze". Ale biorąc pod uwagę fakt, że tytuł ukaże się na PlayStation2, zapewne jest w planach rozgrywka multiplayer? Erick odmawia jednoznacznej odpowiedzi: „To się dopiero okaże — obecnie koncentrujemy się na trybie jednoosobowym. Poczekamy, zobaczymy..."

„W tej chwili pracujemy nad kluczowymi elementami rozgrywki. Próbujemy uczynić z tego grę akcji z silnym wątkiem fabularnym"

Mając gwarancję, że firma Rockstar zajmie się sprzedażą gry, n-Space nabrała wiatru w żagle, może skoncentrować się na pracy. Chłopcy są w doskonałych humorach — uważają, że są dwa kroki przed innymi producentami, którzy muszą przerabiać tworzone gry z PS na PS2. „Nasz kod już działa na PlayStation2, dzięki czemu możemy skoncentrować się na ważnych rzeczach, takich jak grywalność". Już działa na PlayStation2? Ach, żeby tak być muchą na ścianie w siedzibie n-Space...

Więcej spluw, kobiet i krwi. To musi być najnowsza część przygód *Duke Nukema*, zmierzająca ku PlayStation2.

KOLEJNA PORCJA ELEKTRONICZNEJ SZTUKI

TO NADEJDZIE W ŚRODKU LATA

ELECTRONIC ARTS ZAPOWIADA WYDANIE GRY *CRICKET 2000*

Czy ktoś w okolicy gra w krykieta albo śledzi profesjonalne rozgrywki? Jeśli tak, firma Electronic Arts ma dla Was niespodziankę. Tak, tym razem przyszedł czas na krykiet — możesz się spodziewać standardowego dla EA wysokiego budżetu, sporej dawki pseudorealizmu i lepszej-niż-w-tv prezentacji.

„Gra jest oparta na pucharze świata 1999 roku i oferuje ponad 500 wykonanych techniką motion capture animacji"

Gra jest oparta na pucharze świata 1999 roku i oferuje ponad 500 wykonanych techniką motion capture animacji „ściągniętych" z najlepszych krykiecistów świata. Wiele czasu poświęcono właściwemu oddaniu zachowania się piłki — sposób, w jaki się odbija, jest uzależniony od techniki rzutu.

Cricket 2000 oferuje odgłosy z prawdziwego krykietowego stadionu (dla nieobeznanych z tematem — chodzi o uprzejme oklaski i niemrawe śpiewy) i duży wybór kamer. Jest nawet widok z perspektywy odbijającego, w którego kierunku leci z prędkością 150 km/h piłka, oraz z perspektywy robaka w trawie.

Ponieważ gra dotyczy zeszłorocznego sezonu, angielscy patrioci rzucą się zapewne, by własnoręcznie poprawić wyniki ich drużyny narodowej (Anglia wypadła ostatnio fatalnie), a my... zagramy sobie pewnie w kosza albo piłkę nożną.

Grafika wykonana jest z typową dla EA starannością.

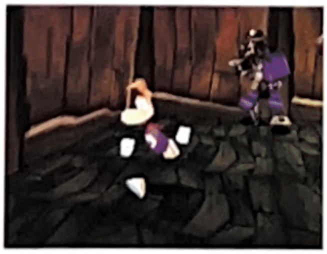
DLA KRESKÓWKOWYCH LUNATYKÓW

RAYMAN I NIE TYLKO

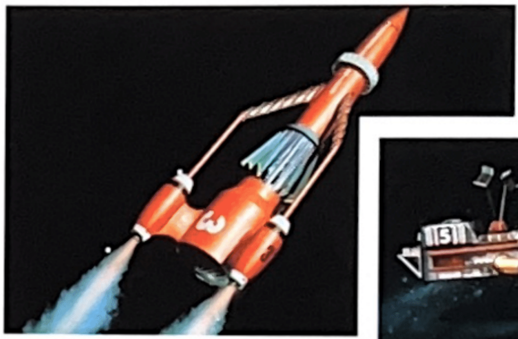
UBI SOFT IGRA Z PLAYSTATION2

Francuski wydawca, Ubi Soft, bardzo chce zrobić dobre wrażenie na fanach obu konsol Sony. Firma przygotowuje się do odświeżenia swoich ostatnich tytułów. Wielokrotnie przekładany *Rayman 2* i *F1 Racing Championship* mające się ukazać na nasze stare, dobre, szare pudło, zostaną dopalone, by skorzystać z większej mocy obliczeniowej PlayStation2. Obie gry ukażą się w dwóch wersjach, na dwie konsole Sony. Ale ambitny Ubi Soft nie zamierza na tym poprzestać — firma ma plany zasypania PS2 wybuchową mieszanką produkcji.

Na nową konsolę ukaże się *All Star Tennis*, jak poprzednio tworzony przez firmę Smart Dog. Będzie też *Rayman 3*. Firma pozyskała licencję od Disneya, co zaowocuje wyścigowo-przygodową grą z Kaczorem Donaldem oraz nową adaptacją *Księgi Dżungli*. Jakby tego było mało, Ubi Soft zamierza także wydać serię gier na licencji Warner Bros. To nie koniec — szykujcie się na *Batman — Vehicle Adventures*, produkcję na licencji rysunkowego serialu *Batman I Robin*. Czy Ubi Soft w ten sposób zajmie na rynku pozycję firmy Activision? To zależy, czy zdoła wycisnąć coś godnego uwagi z tych licencji...



Rayman 3 **zmierza ku PlayStation2 i ma być wielkim krokiem naprzód w porównaniu z poprzednimi częściami.**



Tak wyglądają kadry z serialu. Na razie nie wiadomo, jak będzie się prezentować grafika gry.

SCI WYLATUJE W KOSMOS

NOWA LICENCJA

MAMY POZWOLENIE NA START!

Jak najlepiej przepuścić 20 mln funtów? Właśnie w takiej komfortowej pozycji znalazła się obecnie firma SCi. W ubiegłym miesiącu informowaliśmy, że zakupiła licencję wyścigów Mille Miglia, a dziś opowiemy Ci o pewnym kukiełkowym serialu, na którego licencję SCi wydała fortunę tylko dlatego, że był dość popularny w Wielkiej Brytanii. Serial nazywa się Thunderbirds, a gra powstanie przy współpracy głównego animatora, Gerry Andersona.

Produkcją elektronicznej wersji *Thunderbirds* zajęła się dla SCi firma Deep Red Games. Będzie to strategia z elementami akcji. Ukaże się na PlayStation2, więc może wyglądać lepiej niż oryginalny show. Gra jest jeszcze w powijakach (jej premiera zapowiadana jest na jesień 2001), więc na razie zamiast screenów mamy dla Ciebie kadry z serialu.

Jak powiedział nam Kevin Buckner z Deep Red Games, „Nasi ludzie już nie mogą się doczekać rozpoczęcia prac nad grą. Ciągle rzucają cytatami z serialu, a nawet zaczęli nieco dziwnie chodzić!" Zespół producencki składa się z 30 osób, a zważywszy na strategiczne wątki i możliwości nowej konsoli, jest nadzieja że *Thunderbirds* zainteresuje także tych, którzy nie widzieli serialu.

Inną grą SCi na PS2 jest *Titanium Angels*, o której pisaliśmy już w PSM 10/99. Przypomnijmy, że jej akcja rozgrywa się na alternatywnej Ziemi. Carmen Blake, łowczyni nagród, próbuje zarobić na życie w świecie, gdzie panuje permanentna wojna czterech ras. Czy to może być następczyni Lary Croft? To się okaże pod koniec roku.

www.premiery.pl

Czas i miejsce na Twój sukces. Zajrzyj i daj sobie szansę

Moje Osobiste Piekiełko

KOLEJNY ODCINEK OPOWIESCI O TWORZENIU GRY WIDEO...

Witaj czytelniku. Oto czwarta część mojego pseudopamiętnika, w którym biorę pod mikroskop proces tworzenia przez nas gry wideo. W tym miesiącu: mój pies zaczyna się ruszać, a ja się przeprowadzam.

Wtorek, 7 grudnia

Świetne wieści! Wygrzebałem się z prowizorycznego legowiska w siedzibie naszej firmy i przeniosłem się na łóżko w zachodnim Londynie. A dokładniej w Barnes. Pokój jest mały, ale całkiem w porządku. W pobliżu jest naprawdę świetny, 24-godzinny sklep sprzedający potrawy w proszku z chińskim makaronem - obowiązkowa dieta każdego cierpiącego na bezsenność producenta gier wideo! Ale dość tego, przecież nie chodzi tu o moje życie prywatne, tylko o powstawanie naszej gry. A zatem, do rzeczy.

Środa, 8 grudnia, przedpołudnie

Próbowałem zasięgnąć języka wśród graczy. Chciałem się dowiedzieć, co myślą o naszej produkcji. Jeden z nich zasugerował, by gra nazywała się Lothar's Dog Days. Całkiem fajny tytuł, ale moim zdaniem jest dobry raczej na przyszłą kontynuację, w której Lothar przeżywa nową przygodę czy coś w tym stylu. W tej chwili skłaniam się raczej ku tytułowi Lothar: Wonderdog! Wykrzyknik należy oczywiście do nazwy.

Środa, 8 grudnia, popołudnie

Nasi programiści zwołali zebranie zespołu, by pokazać wszystkim „techniczną" demonstrację wyglądu i animacji Lothara. Niestety, musiałem stwierdzić, że wszystko jest do kitu. Głównym problemem było to, że Lothar chodził na czterech łapach! Próbowałem im wyjaśnić, że to powinna być bardziej antropomorficzna postać, ale tylko nasz producent — Phil — wiedział, co to znaczy. „Znaczy, tak jak *Crash Bandicoot?*", zapytał Keith, nasz grafik. Odpowiedziałem, że nie bardzo, że chodzi o to, by pies chodził na dwóch łapach. Trzeba myśleć o nim jak o alegorii amerykańskiego półgłówka czy coś w tym stylu. Dookoła ujrzałem tępe miny. Jedyną dobrą robotą były projekty dopalającego żarcia dla psów, które zaprojektował Keith. Śledziona W Pomidorach czyni Lothara większym, co pozwala mu przesuwać ciężkie przedmioty. Pęcherz Z Serem zmniejsza psa, dzięki czemu ten może się wciskać w wąskie szczeliny. Zaś Padlina Deluxe zmienia go w Ultra-Lothara, który jest nietykalny przez kilka chwil. Powiedziałem, że potrzebujemy co najmniej pięciu innych potraw.

Czwartek, 9 grudnia

Dziś odkryłem, że nasi projektanci pracują nad technicznym demem kota Włochacza (poprzednio odrzucony bohater gry). Nikt nie chciał mi powiedzieć dlaczego, ale potem nasz producent, Phil, poprosił mnie na słówko na osobności. To, Moi Drodzy, jest standardowy zwiastun, że coś nie gra. Phil powiedział, że mój „wkład" był daleki o ideału i ponieważ nie dostarczyłem wystarczającej inspiracji, wszyscy postanowili, że w grze wystąpią dwie postacie — Lothar i Włochacz. Byłem trochę zły, ale potem wydarzył się cud! Wpadł mi do głowy genialny pomysł: a co jeśli gra umożliwiałaby zabawę dwóch osób — na jednej PlayStation i w tym samym czasie — każda kontrolowałaby własną postać? Wyobraź sobie coś między, powiedzmy, *Final Fight* i np. *Tomb Raiderem*. Kombinacja rozwiązywania zagadek i zręcznościowej akcji! Każda postać ma swoje własne jedzenie-dopałki i obie muszą współpracować, by posuwać się do przodu. Phil od razi pokochał ten pomysł. Powiedział, że jest oryginalny i niezwykle rynkowy - coś jak idealna kombinacja kobieta-mężczyzna. Progres!!! **Nick Ellis**

ULUBIONY SPORT JASKINIOWCÓW

ZAGRAJ W KRĘGLE!

THQ CELNIE UDERZA GRĄ *BRUNSWICK BOWLING 2*

Wreszcie nadarza się okazja, by zbić wszystkie kręgle jednym uderzeniem kuli. Już w marcu zawita na PlayStation nowa wersja gry Brunswick Circuit Pro Bowling firmy THQ. Będziesz miał okazję do wypróbowania swoich umiejętności na prawdziwych turniejach odtworzonych dzięki licencji Professional Bowling Association.

Jednym z kluczowych elementów gry jest opcja tworzenia własnego zawodnika. Co więcej, tak stworzone postacie będą wypracowywać własne „układy choreograficzne" wykonywane po udanych zagraniach. Będziesz mógł zgrywać te wygibasy na kartę pamięci i pokazywać potem znajomym... albo uciążliwym gościom, by się ich pozbyć z domu...

Wartka akcja. Suspence. Piękne kobiety. Szybkie samochody. Tego wszystkiego nie ujrzysz w grze kręglarskiej firmy THQ.

STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY KONKURENCYJNY CENOWO !!!
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.

W naszym katalogu znajdą Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION
Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Jesteśmy bezpośrednim importerem.
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
TEL/FAX (0-77) 454-03-23
lub 0601-963-444
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

ZAPOWIEDZI

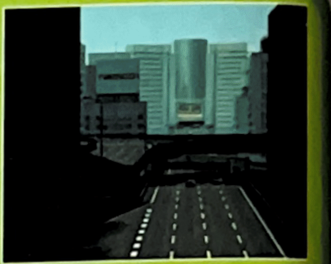
Firma Namco zajęła się rolple-jami. Oby z dobrym skutkiem.

KAMURAI SHINLAI

NAMCO / LATO

Po latach obserwowania, jak firmy typu Square tłuką ciężką kasę na rolplejach, firma Namco także postanowiła uszczknąć kawałek tego tortu. Uderzyli z grubej rury, bo rolplejem z udziałem bogów. Ci koegzystują ze zwykłymi śmiertelnikami w świecie Kamurai, składającym się z sześciu krain: ziemi, ognia, nieba, życia, ciemności i światła (ta ostatnia to unoszące się w powietrzu królestwo bogów). Nadprzyrodzeni starają się chronić ludzkość przez złymi kreaturami zamieszkującymi krainę ciemności. Sterujesz czterema postaciami - dwie z nich to ludzie (Syuon i Kagato), dwie pozostałe są bogami (Sayohime i Fushinomiko). Ich zadaniem jest właśnie pokonanie istot ciemności. Fabuła rozdziela się na dwa równoległe wątki, więc gracz musi między nimi przeskakiwać. Inną ciekawostką jest system wpływania na umysł i wolę postaci, dzięki czemu można kontrolować lojalność wspierających misję osób. Więcej informacji wkrótce.

Lubisz *Ridge Racera*, ale zależy Ci na realizmie? Poznaj *RRV*...



SHIN RIDGE RACER

NAMCO / MARZEC

Ostatnio pojawiły się plotki na temat *Gran Turismo 2000*. Gra ma być podobno opóźniona, by zarobić nieco na wcześniejszej edycji na automaty (ale nic nie wiadomo na pewno). Firma Namco jednak nie zamierza wykręcać żadnych numerów i planuje już na starcie dać PlayStation2 dobry wyścig. *Shin Ridge Racer* jest wciąż ulepszany. Porusza się z powodującą ślinotok płynnością 60 klatek na sekundę i ma o wiele bardziej okazały wygląd niż prezentowane wcześniej demo. Do fotorealistycznych tras w wysokiej rozdzielczości dorzucono iskry podczas kolizji samochodów, poprawiono efekty świetlne i mistrzowskie odbicia scenerii w maskach aut. Wprowadzono dym z opon, masę zżerających moc obliczeniową półprzejrzystych powierzchni. Wisienką na tym ciastku jest nowa dziewczyna, Ai Fukami — dwudziestoletnia fanka wyścigów, która „lubi curry, fotografowanie i nurkowanie". Kolejną zmianą jest zmniejszenie liczby oferowanych samochodów. *Shin Ridge Racer* będzie miał mniej wozów niż *Type 4*, ponieważ twórcy postawili na jakość, a nie na ilość. Jednym słowem, ludzie z Namco są doskonale przygotowani, by zrekompensować graczom ewentualny brak *GT2000* na starcie.

ORIENT EXPRESS

O ZOMBIES, DINOZAURACH I SAMURAJACH...

HORRORY, HORRORY, HORRORY

KONTYNUACJE W DRODZE

Dobre wieści dla wszystkich, którzy lubią się pobać przy PlayStation — firma Capcom zapowiedziała kontynuacje swoich horrorów, *Resident Evil* i *Dino Crisis*. W ubiegłym miesiącu, w wywiadzie dla PSM Shinji Mikami ujawnił, że trwają prace nad czwartą częścią *Resident Evila*, a ostatnio prezes firmy Capcom — Kenzo Tsujimoto — ogłosił plany wydania *Dino Crisis 2* na PlayStation2. Pierwotnie mówiło się, że *Dino 2* ukaże się jeszcze na PlayStation, a na PS2 *Dino 3*, ale teraz okazało się, że Capcom ma inne plany. Data japońskiej premiery nie została ustalona (stwierdzono tylko, że „w tym roku"), ale wiadomo już, że gra ukaże się w Europie — wyda ją Virgin Interactive.

Dla wszystkich spragnionych bardziej oryginalnego terroru Capcom ma inny horror na PlayStation2. Ostatnie screeny z gry *Onimusha The Demon Warrior* prezentują tony wieloboków, subtelną grę świateł i fotorealistyczne tekstury. Ostatnie informacje głoszą, iż bohater *Onimusha*, tajemniczy samuraj Akechi Samanosuka będzie miał głos i twarz znanego japońskiego aktora, Kaneshiro.

To nie koniec listy zapowiedzi firmy Capcom. *Breath Of Fire IV* zmierza ku PlayStation, a najświeższe internetowe plotki sugerują, iż dwie inne kontynuacje są planowane na PlayStation2. Pierwszą z nich jest *Marvel Vs Capcom*, w specjalnie dopalonej dla potrzeb nowej konsoli wersji. Fanatycy płaskich bijatyk mogą zacząć świętować, a zwolenników okładanek 3D na pewno ucieszy fakt, że kontynuacja dreamcastowej gry *PowerStone* prawdopodobnie ukaże się na PlayStation2.

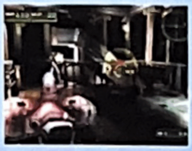
Poza grą *Onimusha* mamy tu wiązankę kontynuacji, co pewnie nie zachwyci graczy oczekujących po PS2 rewolucji, ale dopóki nie pojawi się druga fala gier, będziemy musieli brać, co dają. Z drugiej strony, kto by nie chciał zagrać w *Resi 4*?

Onimusha (góra i dół-lewo) i Biohazard: Gun Survivor (dół-środek), a także dreamcastowa bijatyka PowerStone (dół-prawo), której kontynuacja ma się ukazać na PS2.

PREMIERY

PARASITE EVE II

SQUARE



Kontynuacja gry, która sprzedała się dwa lata temu w milionowym nakładzie. *Parasite Eve II* przeżyła gruntowne ulepszenia, a wszystko dzięki nowemu zespołowi twórców. Akcja dwójki rozgrywa się trzy lata przed oryginałem, obsada jest w zasadzie ta sama, ale techniczna strona gry bardzo wiele zyskała – system starć został ulepszony (dodano m.in. automatyczne celowanie), grafika jest wypolerowana, a atmosfera jeszcze bardziej napięta. Dodaj do tego paskudniejsze potwory, więcej śmiertelnych ataków i jak zwykle miłą dla oka agentkę Ayę, a okaże się, że *Resident* ma poważnego rywala.

Radujcie się, szaleńcy! *Parasite Eve* powraca i jest lepsza niż kiedykolwiek.

CRAZY CLIMBER 2000

MITSUBISHI

Crazy Climber 2000 jest kontynuacją popularnej gry automatowej. Jest to propozycja dla wszystkich, którzy pokochali złożone sterowanie *Ape Escape*. Tutaj nie da się skierować wspinacza ku szczytowi i naciskać X – musisz rytmicznie poruszać analogowymi gałkami, by się wspinać – lewa i prawa gałka odpowiada za ruchy lewych i prawych kończyn. Wcześniej po prostu wspinałeś się po jednej powierzchni – teraz gra wymaga od Ciebie poruszania się po wszystkich ścianach budynku. Retromaniacy na pewno podskoczą z radości na wieść, że w *Crazy Climber 2000* ukryta jest oryginalna wersja gry.

Wspinanie po ścianie: wczoraj (góra) i dziś (dół). Zostań krewnym Spider-Mana.

CHASE THE EXPRESS

SONY JAPAN

Chase The Express jest wielką nadzieją Sony na rok 2000. Jest to trójwymiarowa przygodówka akcji, która tyle samo zawdzięcza *MGS*, co *Residentowi*. Twoim zadaniem jest uratowanie zakładników z pędzącego pociągu porwanego przez terrorystów. Wcielasz się w amerykańskiego żołnierza NATO Jacka Mortona. Pomagają Ci sprzymierzeńcy – Christina Wayborn i Borys Zugoski. Zagadki w stylu Residenta, wysokiej jakości sekwencje FMV i wątek fabularny. Dialogi w grze prowadzone są po angielsku, więc dużo łatwiej będzie wyprodukować edycję dla USA i Europy. Co, mamy nadzieję, nastąpi.

Hegemonia przygodówek z perspektywą osoby trzeciej trwa...

JAPOŃSKA LISTA PRZEBOJÓW

TOP 5 - SPRZEDAŻ

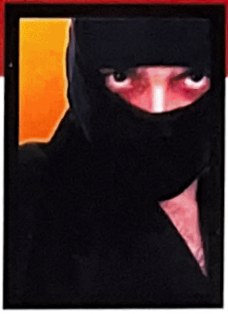
1. Gran Turismo 2 (SCE)
2. Shin Yugioh Duel Mosters (Konami)
3. Legend Of Dragoon (SCE)
4. Chrono Cross (Square)
5. Densha De Go! Professional Specification (Taito)

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE

1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
4. Parasite Eve II (Square)
5. Tales Of Eternia (Namco)

ULUBIONE GRY

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Dance Dance Revolution (Konami)
3. SaGa Frontier 2 (Square)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. To Heart (Aquaplus)



Nasz nowy agent do spraw gier Ninja X przemierza ulice Tokyo w poszukiwaniu wieloboków...

KRAINA OTAKU

GDZIE JEST ORYGINALNOŚĆ?

Co dostałeś pod choinkę? Nową, bzyczącą grą wyścigową? Nową piłkę nożną? A może jedną z tych przygodówek akcji? Słodko. Okay, jeśli po świętach na Twojej półce z grami pojawił się nowy *Tomb Raider* czy *FIFA*, z pewnością były to dobrze wydane pieniądze, ale czy nie marzy Ci się czasem coś innego?

Mimo że Japonia ma w zwyczaju eksploatować popularne gatunki gier do bólu (vide walki robotów, bemani czy horrory), jednocześnie w orientalnych sklepach Akihabary jest o wiele więcej surowej oryginalności, niż w Twoim ulubionym sklepie z grami. Najnowsze zapowiedzi obejmują takie wynalazki, jak symulacja randek *Sentimental Graffiti 2* czy bijatyka zrób-to-sam *Kaku Hari Fighting Game Creator*. Wśród premier możemy zaś znaleźć monochromatyczną grę bemani *Vib Ribbon* oraz wyścig ciężarówek *Dekotora Legend 2*. Owszem – te tytuły nie wycisną raczej siódmych potów z PlayStation, ale są żywym dowodem na to, że oryginalność nie umarła. Podczas gdy zachodni wydawcy są niewolnikami trendów i ścigają się w osiąganiu pikselowej perfekcji, japońscy wydawcy oferują prawdziwą różnorodność i odważne próby nieobecne na Zachodzie.

O co mi chodzi? O to, że gdy PlayStation2 przyleci do Europy, mam nadzieję że tym samym samolotem zabierze się także kilka oryginalnych pomysłów. Bo nie zna życia, kto nie grał w symulację hamburgerowni...

PRZEGLĄD AKIHABARY

NINJA X PRZEMIERZA ALEJE TECHNOLOGICZNEJ DZIELNICY TOKIO ZBIERAJĄC NAJŚWIEŻSZE FAKTY I PLOTKI NA TEMAT PLAYSTATION...

• Producenci powinni się bacznie przyjrzeć grze *Kaku Hari Fighting Game Creator*. Jest to nie tylko samodzielna bijatyka 2D, ale oferuje też możliwość tworzenia własnych wojowników. Można ustawić ich prędkość, wagę, zdefiniować specjalne ciosy i zagrania obronne – a potem stanąć na arenie. Ninja X mówi: Fight!

• Miłość wisi w powietrzu – wiązka miłosnych symulacji randkowych zmierza ku PlayStation. Firma NEC przerabia swoją produkcję z Saturna, *Friends*, Konami zapowiada na luty grę *Want To See You (Your Smile In My Heart)*. Kid zamierza wydać symulację Infinity, zaś Atlus potwierdził plany stworzenia na PS2 gry *I Love You*. Jak miło...

• Ukazała się (w Japonii) nowa gra Sony pt. *Legend Of Dragoon*, która może poważnie zaszkodzić popularności square'owych gier *Chrono*. Spodziewaj się bogatego zestawu stereotypowych postaci (księżniczki, rycerze z ognistymi mieczami i dziewczyny szukające zwady z każdym) oraz zamieszkanych przez smoki poziomów. Wygląda na to, że gdy spotkają się dwa ziejące ogniem giganty, słabszy musi oddawać cześć silniejszemu. Jak w życiu...

• W Japonii rośnie apetyt na koninę. Gra *Derby Stallion* firmy ASCII sprzedała się jak dotąd w nakładzie 1,7 mln kopii (!), a firma Tecmo już wkrótce wydaje wyścigi konne pod wdzięcznym tytułem *Gallop Racer 2000*. Do tego dołącza się firma Square zapowiadając samodzielny klon wątku z *FFVII* – hodowania Chocobos. Tytuł? Oczywiście *Chocobo Stallion*. Tylko w Japonii...

• Najnowszym szaleństwem Japonii są ciężarówki. *Dekotora Legend 2* oferuje 18 trucków i możliwość ulepszania wozu po wygranych wyścigach. Głupi żart? Chciałbyś. Grafika w podwyższonej rozdzielczości i kultowy status jedynki powinny zapewnić grze wysokie notowania.

• Firma Square zapowiedziała serię gier na obecną tylko na rynku japońskim kieszonkową konsolę WonderSwan wspieraną przez Sony (ale nie produkcji Sony). Wśród dziewięciu zapowiadanych tytułów znalazły się gry oparte na seriach *Final Fantasy*, *SaGa*, *Legend Of...* i *Chocobo's Mysterious Dungeon*. Dobrą informacją dla japońskich PS-fanów jest fakt, że wszystkie gry współpracują zarówno z WonderGate (modem do telefonów komórkowych), jak i WonderWave (urządzenie, dzięki któremu można podłączyć WonderSwana do PS i PS2). Gry ukażą się w kwietniu.

• Ostatnio ukazały się także: *Monster Punish* (Teichiku), *Love Game's Wai Wai Tennis 2* (Sunsoft), *The Family Restaurant* (ArtDink), *Tour Party: Graduation* (Takara), *Biohazard Gun Survivor* (Capcom), *Rescue Shot Bubiboo* (Namco) i *The Death Mansion* (Pandora Box).

Nasz e-mail: rbm@wa.onet.pl Nasz adres: *Oficjalny Polski PlayStation Magazyn*, Marsa 6, 04-202 Warszawa

Witam. Na początek małe sprostowanie: w poprzednim numerze, w dziale Loading pisaliśmy o grach na podstawie *The Blair Witch Project*. Wiedząc że pierwsza z nich będzie oparta na enginie pecetowej gry *Nocturne*, zamieściliśmy pod spodem trzy screeny z tejże. Pod nimi miał widnieć podpis głoszący, że są to screeny z *Nocturne*, a nie z *The Blair Witch Project*. Niestety, podpis zniknął w tajemniczych okolicznościach, co mogło wprowadzić Was w błąd. Naprawiam więc tę pomyłkę, żeby wszystko było jasne. A teraz pora na

KONKURSY Z PSM 13/99

W gwiazdkowym wydaniu PSM mieliśmy dla Was dosłownie worek prezentów, nic więc dziwnego, że zostaliśmy zasypani tonami kartek z odpowiedziami.

Zwycięzcy konkursu ogłoszonego wraz z firmą Coda:
– Grę MTV Snowboarding + wibrujący pad analogowy Bushido wygrał **Paweł Bończyk** (Rzeszów)!
– Grę Championship Motocross wygrał **Maciej Janus** (Bydgoszcz)!
– Grę Shadowman wygrał **Roman Czechowski** (Kowary)!

Zwycięzcy konkursu ogłoszonego wraz z firmą IPS:
– Gry Tomorrow Never Dies wygrali: **Marek Podolak** (Toruń) i **Jarosław Polak** (Nowa Wieś)!
Karty pamięci wylosowali: **Marcin Drozda** (Kościan) i **Tomasz Goryl** (Kęty).

Zwycięzcy konkursu ogłoszonego wraz z firmą Manta:
– Evolution Control System wygrała **Marzena Marciniak** (Śmigiel)!
– Karty pamięci wygrali: **Paweł Musiouk** (Radlin) i **Andrzej Kowal** (Tychy)!

Zwycięzcy konkursu PSM:
– Grę Quake II wygrał **Mariusz Smierzchała** (Piotrków)!
– Grę Po'ed **Michał Stachowiak** (Grodzisk Wlkp.)!
– Nakładki na pady wygrali: **Grzegorz Wołynka** (Warszawa) i **Michał Fórmaniak** (Górne Grody)!

Gratulujemy wszystkim – nagrody lecą pocztą.

SEKRETY DEM PSM

Krążki dołączane do PSM pełne są tajemnic. Czytelnicy je odkrywają, piszą do nas listy i w nagrodę otrzymują różne PSX-pisma. Jeśli zamierzasz przysłać nam jakiś odkryty trik, nie zapomnij o podaniu numeru płyty, na której jest dane demo i numeru PSM, do którego płyta była dołączona (w formie jak niżej). Podaj także W LIŚCIE (nie tylko na kopercie) swój adres pocztowy – napisz go starannie, żebyśmy nie musieli wzywać grafologa do jego odczytania.

Uwaga – postanowiłem utrudnić Wam nieco zadanie i od tego numeru w dziale Na CD podaję informacje o wideoprezentacjach ukrytych w grywalnych demach. Od teraz zanim wyślecie trik z cyklu „poczekaj chwilę, a wgra się wideo", zajrzyjcie do opisu zawartości krążka, by sprawdzić czy przypadkiem nie ma tam tej informacji. A oto kolejna porcja sekretów.

Demo 28 (PSM 3/98), *Frogger*. Po przejściu całego dema (tj. doprowadzeniu wszystkich żab w odpowiednie miejsca) naszym oczom ukażą się krótkie demka innych poziomów.

Demo 37 (PSM 11/98), *Ninja*. Na ekranie gry należy odczekać chwilkę, a wgra się demo pierwszego poziomu, tylko z nieco innej strony.

Demo 38 (PSM 12/98), *Fluid*. Aby wyskoczyć z wody, należy rozpędzić się od samego dna wciskając kółko, płynąć tak ok. 5 sekund, po czym wciąż trzymając kółko wcisnąć (i przytrzymać) strzałkę w dół. Przy odrobinie wprawy można nauczyć się tego skoku, jak i wielu akrobacji nad wodą. Triki przysłał Jacek z Lęborka.

Demo 30 (PSM 5/98), *Cool Boarders 2*. Gdy pojawi się napis Press X Button Or Start Button nic nie wciskaj przez chwilę, a pojawi się wideodemo.

Demo 31 (PSM 6/98), *Dynasty Warriors*. Gdy pojawi się napis Press Start Button, poczekaj chwilę, a załaduje się wideo. Triki przysłał Mateusz Makanuk (Biała Podlaska).

Demo 29 (PSM 4/98), *Judge Dredd*. Na ekranie tytułowym nic nie wciskaj, a zobaczysz inny filmik oraz prezentację pierwszego levelu.

Demo 29 (PSM 4/98), *Rosco McQueen*. Skocz na kosze na śmieci, a po odbiciu się wleciesz do ukrytej części levelu. Triki przysłał niejaki Barakuda.

PYTANIA

Jaka jest najlepsza gra na PlayStation? Do ścisłej elity należą: *Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Gran Turismo, Gran Turismo 2, MediEvil, Metal Gear Solid, Quake II, Resident Evil 3, Silent Hill, Spyro 2, Tekken 2, Tekken 3, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Tomb Raider 3, Tomb Raider: The Last Revelation, V-Rally 2* i *WWF Attitude*. Trudno z tej grupy wybrać jedną, która byłaby lepsza od pozostałych.

Jaki jest najlepszy kontroler do PlayStation? Moim zdaniem to po prostu Dual Shock.

Czy na PlayStation wyjdzie gra *Pokemon*? Nic nam o tym nie wiadomo. Na wiosennej edycji zeszłorocznych targów Tokyo Game Show firma Bandai zaprezentowała na PlayStation grę *Ichigeki*, która jest inspirowaną *Pokemonem* bijatyką, ale zapewne zdajesz sobie sprawę, że szanse na ukazanie się tej gry w Europie są nikłe.

Czy ukaże się *Crash Team Racing 2*? Firma Shiny milczy na ten temat.

Jaką ocenę dostała gra *Parasite Eve*? Na razie żadnej, bo nie ukazała się dotąd w Europie. Firma SCEE zaczęła ostatnio wydawać u nas inne oprócz Final Fantasy tytuły firmy Square, więc jest szansa, że wśród nich znajdzie się także *Parasite Eve*.

Dostałem grę *Constructor* i nie wiem, jak budować domy mimo że mam PSX Fana 3/98. W Fanie 3/98 zamieszczono porady strategiczne, zaś tak podstawowe zadanie, jak wzniesienie budynku, powinno być opisane w instrukcji do gry – zajrzyj tam.

Za ile tipsów dajecie następny numer za darmo? Kiedyś napisałem, że za dziesięć tipsów/kodów, których nie było je

szcze w PSM, ale to już nieaktualne (zresztą przysyłaliście „kody z brodą", które zamieszczaliśmy już wcześniej w magazynie). W tej chwili rozdajemy starsze numery innych pism CGS traktujących o PlayStation tym czytelnikom, którzy przyślą niepublikowane dotąd „sekrety dem PSM" lub triki/kody do Ściśle Tajne (ale tylko takie, których nie było jeszcze w PSM).

Czy warto kupić *Bubsy 3D* i *Pandemonium*? Warto kupić *Pandemonium*.

Nie mogę przejść gry *Dino Crisis*. Jak mam to zrobić? Opis do *Dino Crisis* znajduje się w kompendium dołączonym do PSM 12/99. Na stronie 97 dowiesz się, jak zamówić archiwalny numer.

Nie mogę sobie poradzić z grą *Silent Hill*. W szkole, w pokoju z fortepianem po naciśnięciu odpowiednich klawiszy powinien pojawić się medalion. Mimo skorzystania z waszej rady w Ściśle Tajne dalej żadnego medalionu nie ma. Niewiele mogę pomóc – gdy ja grałem w *Silent Hilla*, medalion się pojawił. Czy wykonałeś wszystkie niezbędne czynności? Po wejściu do szkoły trzeba przeczytać zakrwawione zagadki w recepcji, a potem przestawić zegar na 12:00 za pomocą medalionu z pierwszej zagadki. Potem trzeba przeczytać zagadkę na tablicy i wtedy można zabrać się za klawiaturę.

Którą grę wybrać: *MTV Snowboarding* czy *Cool Boarders 4*? Na pewno *MTV Snowboarding* jest warta zakupu, a z oceną *CB4* poczekajmy na pełną wersję.

Czy demo *Tomb Raidera TLR* zamieszczone na krążku PSM 13/99 jest częścią pełnej gry? Jaki to etap? Demo przedstawia poziom Lost Library, ale zmieniony w porównaniu z pełną wersją.

Niedawno oglądałem film *Fifth Element* i bardzo mi się podobał. Zaciekawiła mnie gra na jego podstawie i chciałbym poznać wasze zdanie na jej temat. Moglibyście ją umieścić w dziale PlayTest, PrePlay lub Pod Lupą, wszystko jedno. O grze *Fifth Element* pisaliśmy już trzykrotnie: w PSM 1/98 (Primal Screen), 9/98 (PrePlay) i 13/98 (PlayTest). Mamy jeszcze numery archiwalne tych trzech magazynów, na stronie 97 dowiesz się jak je zamówić.

Nasze zdanie na temat gry *Fifth Element* nie jest pochlebne – grafika: 6, grywalność: 3, żywotność: 4, ocena ogólna: 4. Werdykt: Nie warto nawet myśleć o tym, że kiepski klon *Tomb Raidera* ubrany w kostium science fiction jakoś się sprzeda. Filmowi brakowało treści, ale miał styl. Gra nie ma ani jednego, ani drugiego.

Czy moglibyście napisać coś o Leeloo, grającej ją Milli Jonovich? Czy moglibyście przysłać mi plakat Leeloo? Chyba pomyliłeś nas z magazynem filmowym. Nie wiemy zbyt wiele o Milli Jonovich i nie mamy jej plakatów.

Rafał Belke

- **Jeśli nie życzysz sobie, aby Twój list/email był cytowany w Kontakcie, napisz o tym na wstępie.**
- **Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/emaili – dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.**
- **Odpisujemy tylko na emaile – na pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontakcie.**

GIEŁDA PSM

Oto specjalny dział naszego magazynu, w którym każdy czytelnik może zamieścić swoje ogłoszenie związane z PlayStation. Chcesz nie za drogo kupić używaną kierownicę? Nie za tanio odsprzedać (albo wymienić) gry, które przeszedłeś? A może po prostu nawiązać kontakt z innymi PSX-fanami w okolicy? GIEŁDA PSM właśnie do tego służy. Ogłoszenia do GIEŁDY są bezpłatne, trzeba jednak spełnić kilka warunków:

1. Ogłoszenia przyjmujemy na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.

Adres pocztowy: PlayStation Magazyn, Marsa 6, 04-202 Warszawa

Adres e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

2. W przypadku przesyłania ogłoszenia tradycyjną pocztą, na kartce pocztowej naklej kupon z rogu tej strony.

3. Oferty sprzedaży/kupna/wymiany gier mogą dotyczyć tylko oryginalnych wersji PAL.

4. Przyjmujemy tylko ogłoszenia prywatne – firmy zapraszamy do działu reklamy.

5. Odrzucamy ogłoszenia o treści sugerującej jakieś przekręty (typu: „przerabiam konsole" czy „pirackie nowości tanio").

6. Oferty sprzedaży powinny zawierać proponowaną cenę.

7. PSM nie bierze odpowiedzialności za treść ogłoszeń

SPRZEDAM/ZAMIENIĘ

Sprzedam gry: GTA (40 zł), GTA2 (110 zł), CROC2 (100 zł), MEDIEVIL (30 zł), METAL GEAR SOLID (90 zł) lub wymienię na: LEMMINGS 3D, TEKKEN 3, CRASH BANDICOOT 1/2, TOTAL NBA'98. Sprzedam Pro Action Replay (30 zł, oryginalny). Ul. Piłsudskiego, 33-120 Sędziszów, woj. Podkarpackie, tel. 2216-292, Tomek Skiba.

Sprzedam gry: GTA – 80 zł, FFVII – 80 zł, RESIDENT EVIL – 70 zł, MDK – 80 zł (wszystkie w idealnym stanie) lub zamienię na: METAL GEAR SOLID, COLIN MCRAE RALLY, TEKKEN 2, FIFA '98, DIABLO, FIGHTING FORCE, CRASH 2, TOMB RAIDER 2, BROKEN SWORD 2, DUKE NUKEM 3D. Tomasz Kubik, ul. Mieszka I 4/45, 97-300 Piotrków Tryb., tel. (044) 649-65-85.

Sprzedam 6 CD dem – 15 zł sztuka i zamienię RAPID RACERA na MK TRILOGY, MK3, MK4, GRAN TURISMO, TEKKEN 2. Rafał, (068) 3832307.

Sprzedam 6 CD dem – 100 zł, kierownicę PS TWIN TURBO – 300 zł. Gdańsk, tel 3424445, prosić Tomka.

Sprzedam grę BLAM! MACHINEHEAD (cena do uzgodnienia), ewentualnie wymienię się na TEKKENA 1 lub 2 (możliwość dopłaty). Jakub Gałachowski, ul. Unitów Podlaskich 7/33, 08-110 Siedlce, tel. (025) 6436699.

Sprzedam bądź zamienię gry na PlayStation: G-POLICE (100 zł), C&C: RED ALERT, C&C: RED ALERT RETALIATION. Artur Hetmańczyk, ul. Gen. Ziętka 72/III/15, 41-943 Piekary Śl, tel (032) 7600387, w tygodniu po 15.00.

SKUP I SPRZEDAŻ!
Soul Reaver
Shadowman
Silent Hill
Syphon Filter
Tomb Raider 1-4
Resident Evil 1,2
Abe's Oddworld 1,2
Final Fantasy 7, 8
Crash Band.1, 2,3
Crash T.Racing!
Med Evil
Spyro The D.1,2
Fighting Force2
Driver
Metal Gear Solid
G.T.A. 1,2
QUAKE 2
Duke Nukem 1,2
Dino Crisis
V-Rally 2
Colin McRae
Toca2
Gran Turismo 1, 2
Tarzan
Tekken3
Soul Blade
Tenchu
Mission Imp.
Civilization2
C&Conquer 1,2,3
I.S.S. Pro 2000
FIFA 2000
NBA LIVE 2000
Ready2Rumble
oraz akcesoria

KAŻDY ZAKUP POWYŻEJ 120 zł to gazeta Total lub Special Playstation (z kompaktem, o wartości 25 zł) ZA DARMO !
TYLKO WERSJE!
Dyżury telefoniczne: (pon.- pt. 9 - 20, sob.- niedz. 9 - 13)
(0601) 350 - 400
P.H.ProLine
P.O.Box 36,
05-400 Otwock
www.pl.waw.pl
www.mp4.com.pl
hosted by DYNAMI ©
www.dynami.net.pl

MAD GAMES
ŚWIAT KONSOL
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I RATALNA

05-091 ZĄBKI
UL. HALLERA 3
FAX. (022) 781-47-72

PON.-NIE. 8:00-19:00
0-601-23-71-93
0-501-12-11-83

JAKO PIERWSI W POLSCE POSIADAMY NOWOŚCI! U NA
ZNAJDZIESZ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW
PRZY DOWOLNYM ZAKUPIE DOSTAJESZ KARTĘ STAŁEG
KLIENTA UPOWAŻNIAJĄCĄ DO ZNIŻKI.
SKLEP INTERNETOWY: http://www.madgames.alpha.
e-mail: madgames@alpha.pl

PROMOCJA!!!
KONSOLA SEGA DREAMCAST+ GRA W CENIE 1399 ZŁ
OFERTA OGRANICZONA.

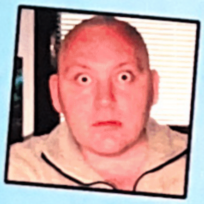
ZAPRASZAMY!

SZCZEGÓŁOWĄ INFORMACJĘ O PEŁNEJ OFERCIE ZNAJDZIESZ NA STRONIE INTERNETOWEJ LUB ZADZWOŃ A PRZEŚLEMY BEZPŁATNY KATALOG. ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ TELEFONICZNIE, LISTOWNIE BĄDŹ PRZEZ INTERNET.

PRACOWNIA

PSM ZAGLĄDA W TABLICE KREŚLARSKIE NAJLEPSZYM TWÓRCOM GIER W BRANŻY, BY POZNAĆ GRY NA WCZESNYM ETAPIE PRAC.

WYWIAD



Gary Penn to najgrubsza z ryb w firmie DMA. Opowiedział nam o *Grand Theft Auto* i o... samym sobie.

Jesteś w branży już od ładnych kilku lat. Jaka była Twoja pierwsza praca i jak ją dostałeś?
Zaczynałem jako praktykant przy opracowywaniu pisma ZZAP! 64 w całości poświęconego Commodore'owi 64. Byłem jedną z pięciu osób startujących w konkursie na Najlepszego Brytyjskiego Gracza. Konkurs organizowało pismo *Personal Computer Games* wydawane przez Chrisa Andersona, późniejszego założyciela Future Publishing. Zaczął on potem wydawać nowy magazyn poświęcony Commodore'owi 64 i chciał by hardcore'owi gracze służyli mu radą i opinią... Nie wahałem się ani chwili.

Przejście z prasy do wydawania gier to duża sprawa. Jak udało Ci się dostać posadę kreatywnego dyrektora w DMA Design?
Droga była długa i kręta, napotkałem na niej na wiele przeszkód. Dzięki temu udało mi się opanować wiele umiejętności niezbędnych przy pracy w magazynach, tworzeniu i wreszcie wydawaniu gier. Oznacza to, że mam szerokie doświadczenie. Niejako przy okazji dorobiłem się okrągłego brzucha.

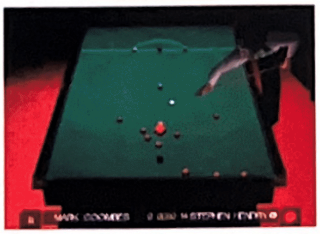
Którą ze swoich gier lubisz najbardziej i dlaczego?
No cóż... Chyba oryginalną wersję *Grand Theft Auto*. Przy jej powstawaniu nasz zróżnicowany i kolorowy zespół wydzielał rzadko spotykane ilości energii.

Jeśli jesteśmy przy *Grand Theft Auto* to trzeba stwierdzić, że firma DMA słynie z niezwykle oryginalnych tytułów. Czy coś zmieni się w tej dziedzinie wraz z nadejściem ery PlayStation2?
Na pewno nie. Choć ostatnio tworzenie oryginalnych gier stało się coraz bardziej ryzykowne. Musieliśmy więc zmienić nieco nasze podejście – z wymyślania nowych zabawek na znajdowanie nowych zastosowań dla już istniejących. Oznacza to jedynie zwiększoną dostępność i ilość uwagi poświęconą nowym tytułom. W żadnym wypadku nie zamierzamy iść na kompromis.

Rok 2000 jest przełomową datą w historii PlayStation. Nad czym obecnie pracujesz?
Nie chcę zdradzać wszystkich naszych planów. Mogę tylko powiedzieć, że główną rolę odgrywają w nich ludzie, pojazdy, budynki, broń, działalność przestępcza i wieloboki (zapowiada się więc zbudowana z wieloboków *GTA3* na PS2. Szacuneczek, Gary! – PSM).

Colony Wars: Red Sun

Rally Championship



World Championship Snooker

Speedball 2100

SPIS TREŚCI

Speedball 2100 24
Krwawy sport, połączenie amerykańskiego futbolu, hokeja na lodzie i totalnej rozwałki.

Rally Championship 26
Niech żyje błoto! Udajemy się na przejażdżkę grą, która ma szanse dogonić Colina.

World Championship Snooker 28
Stół, kilka bil, dżentelmeni w smokingach z drewnianymi kijami. Zagraj jak mistrzowie oglądani późnym wieczorem w Eurosporcie.

Przegląd 29
W co będziemy grali jutro? Przyszłość planety PlayStation.

Colony Wars: Red Sun 30
Statki Obcych zbliżają się falami. Masz nieograniczony zapas amunicji. Życzymy połamania palców i joypada.

Premier Manager 2000 31
Oliwkowy garnitur, złoty sygnet, życie w ciągłym stresie – czy chciałbyś mieć taką pracę?

PRACOWNIA

TYTUŁ:

SPEEDBALL 2100

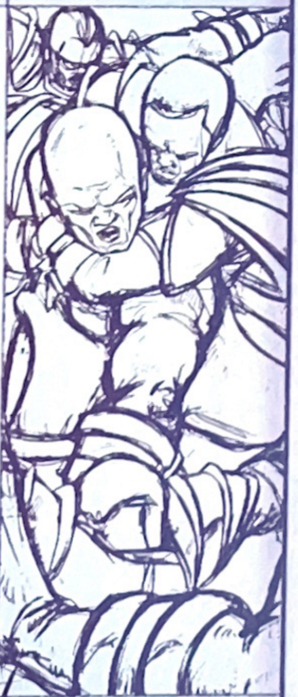
ADNOTACJA:

ZA STO LAT WSZYSTKIE SPORTY DRUŻYNOWE MOGĄ TAK WŁAŚNIE WYGLĄDAĆ...

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK:	Sport przyszłości
WYDAWCA:	Empire Interactive
PRODUCENT:	Bitmap Bros
DATA WYDANIA:	Maj

PROJEKT



WYKONANO: **60%**

Ekran menedżerski służy do zmiany składu drużyny, kupowania graczy na rynku transferowym i zapędzania zawodników na salę gimnastyczną.

Podwajacz wyniku — traf w niego, a wszystkie punkty, które od tej pory uzyskasz, zostaną pomnożone przez dwa.

Projekt stadionu prawie w ogóle się nie zmienił, dodano jednak wiele nowych, wyświetlanych w czasie rzeczywistym efektów.

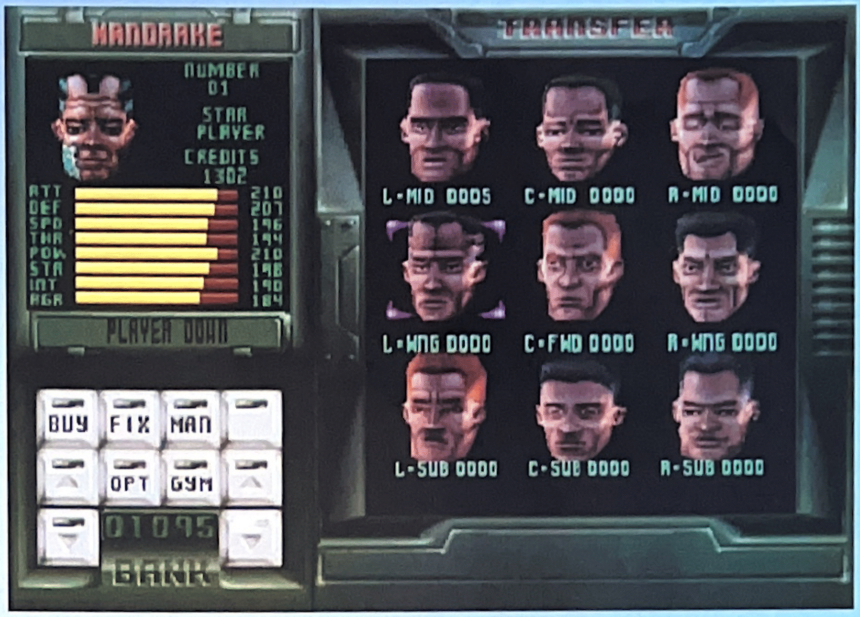
W 1992 roku, kiedy to na rynku niepodzielnie panowała Amiga 500, a tanie, plastikowe joysticki nosiły nazwy The Boss, Quickshot II Turbo lub The Bug, firma Bitmap Brothers zaskoczyła wszystkich wydając *Speedball 2*. Gra oparta była na znakomitym pomyśle, miała stylową grafikę, pulsujący soundtrack i więcej akcji niż wszystkie gry sportowe tego okresu razem wzięte. Hokej na lodzie bez kijów? Piłka nożna bez autów i rzutów rożnych? Cokolwiek to nie było, znakomicie sprawdzało się w praktyce. Fani czekali na kontynuację, ale się nie doczekali, gdyż popularność Amigi znacznie spadła. Ponad siedem lat później firma Bitmap Brothers postanowiła odkurzyć stary pomysł i wypuścić na rynek *Speedball 2100*. Rozmawialiśmy z Pete Tattersallem, głównym artystą projektu. Interesowało nas to, w jaki sposób zamierza on stworzyć najlepszą grę dotyczącą sportów przyszłości.

„Nie byliśmy w stanie poprawić grywalności oryginału, więc nawet tego nie próbowaliśmy", wyjaśnia Pete. Nawet boisko przypominające stół do pinballa jest identyczne. Wszystkie odbijające elementy, podwajacze wyniku i gwiazdki na ścianach znajdują się dokładnie w tych samych miejscach, co przed ośmioma laty. Kolesie z firmy Bitmap wierzą, że *Speedball* stał się już sportem narodowym wielu graczy. Skoro boisko piłkarskie od ponad stu lat się nie zmienia, to dlaczego mieliby modyfikować areny, na których rozgrywane są mecze *Speedballu*? Posłuchajmy Pete'a: „Nie próbowaliśmy ze świetnej gry uczynić jeszcze lepszą, staraliśmy się jedynie wydłużyć czas grania".

„Dodaliśmy opcje korzystania z

CYTAT: **„Rozwój Twojego zespołu może ciągnąć się niemal w nieskończoność"**

Popraw statystyki swoich graczy wysyłając ich na salę gimnastyczną, czyli inwestując w nich swoje pieniądze. Ale ostrzegamy Cię: zanim staną się prawdziwymi gwiazdami, wydasz na nich fortunę...

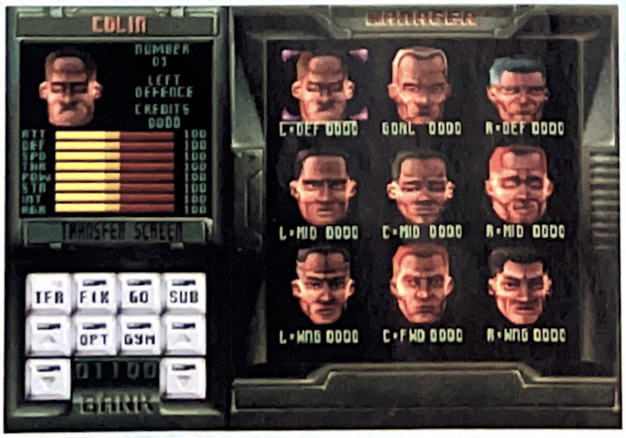


Fani *Speedballa 2* z radością przywitają fakt, że ekrany menu niewiele się zmieniły.

karty pamięci, więc tym razem będzie można zapisać swoją drużynę (*Speedball 2* opierał się na kodach — PSM). Rozwój Twojego zespołu może ciągnąć się niemal w nieskończoność. Jeśli grasz przeciwko jednemu ze swoich kumpli, możesz wziąć do niego swoich zawodników i rozegrać kilka partyjek. Jeśli okaże się, że nie dorastasz mu do pięt, zabierasz chłopców z powrotem do domu i wznawiasz treningi ze zdwojoną siłą".

Podobnie jak w *Speedball 2*, rozwój Twojego zespołu polega na kupowaniu zawodników na rynku transferowym, bądź inwestowaniu w umiejętności Twojej obecnej drużyny. Na ekranie treningowym możesz wybrać opcje podnoszenia sprawności poszczególnych zawodników, tak aby dopasować zespół do Twojego stylu gry. Początkowo w grze ma być ponad 200 postaci. Pamiętaj jednak, że możesz zmieniać ich kolor skóry i włosów, a także barwy i logo zespołu. Docenią to zwłaszcza fani *Speedballa 2*, którzy przez całe lata musieli grać zespołami noszącymi głupawe nazwy w stylu Brutal Deluxe.

Speedball 2 był przystosowany do jednoprzyciskowych joysticków. Ciekawe, czy firma Bitmap Bros nie zapomniała przypadkiem o postępie, jaki dokonał się w dziedzinie kontrolerów? „Planujemy wprowadzenie specjalnych ruchów, których pojawienie się będzie zależeć od pozycji zawodników. Obrońcy, pomocnicy i napastnicy będą mieli własne ruchy. Jeśli uznasz, że dany zawodnik nie najlepiej sprawdza się na określonej pozycji, najlepiej jak najszybciej go przekwalifikować". Niezwykła prostota była mocną stroną *Speedballa*, miejmy więc nadzieję, że nowe pomysły Bitmapowych Braci nie doprowadzą do jej nadmiernego skomplikowania.



Twoja wyjściowa dziewiątka będzie o wiele ciekawsza, jeśli dołączysz do niej kilka gwiazd.

PROFIL

FIRMA:	Bitmap Brothers
NAZWISKO:	Pete Tettersall
STANOWISKO:	**Kierownik studia**
PRZESZŁOŚĆ:	Przez 12 lat Pete pracował jako grafik i projektant przy produkcji ponad 100 gier, jednak nie chciał wymienić żadnej z nich.
INSPIRACJE:	Pete jest wielkim fanem poprzednich gier z serii *Speedball*. Duży wpływ miały na niego również komiksy Dana Malone i Marka Colmana

POZOSTAŁE INFORMACJE

STRONA WWW:	www.bitmap-brothers.co.uk

TYTUŁ:

RALLY CHAMPIONSHIP

ADNOTACJA:

ZAPOMNIJ O OBIJANIU SIĘ NA GRECKICH TRASACH I PLAŻACH. GDY WSZYSTKO SIĘ WALI... JEDŹ DO WALII!

SPECYFIKACJA PROJEKTU	
GATUNEK:	Rajd
WYDAWCA:	EA/Actualise
PRODUCENT:	HotGen Studios
DATA WYDANIA:	Marzec
PROJEKT	

WYKONANO: **90%**

Samochody są niezwykle dokładnie odtworzone, łącznie ze wszelkimi naklejkami i detalami w stylu zapalających się świateł stopu i cofania.

Masochiści mogą spróbować nieźle pokiereszować swoją bryczkę na wybojach. Jednak największą przyjemnością są zderzenia z innymi samochodami.

ALE CO Z COLINEM?

Powiedzmy sobie szczerze: *Rally Championship* może i wygląda wspaniale, ale ma strasznie trudnego przeciwnika w postaci gry *Colin McRae Rally 2*. W jaki sposób firma HotGen zamierza stawić czoła szkockiemu asowi?

Fergus McGovern z HotGen zdradza szczegóły swojego planu: „Wszystko sprowadza się do wyglądu i grywalności. W *Rally Championship* jest kilka momentów, kiedy włosy same stają dęba. Podczas wyścigu na skraju przepaści uczucie prędkości i grożące nam śmiertelne niebezpieczeństwo robią piorunujące wrażenie. Gra utrzymana jest na niespotykanym poziomie realizmu".

Poprosimy może o jakiś przykład, panie Fergus. „Staraliśmy się przykuć widza do ekranu, mają temu służyć długie trasy i realistyczne prowadzenie".

Wszystko pięknie, ale w jaki sposób uda się zepchnąć *Colina* do rowu? „Wydaje nam się, że nasza grafika pozostawia w tyle *Colina McRae*. Udało nam się stworzyć system, który zapewnia bezpośrednią transmisję danych trasy z CD. Dzięki temu mogliśmy stworzyć bardziej szczegółowe lokacje. Nie ma mowy o przekłamaniach tekstur, pikselowych sprite'ach albo pojawiających się nagle niczym diabeł z pudełka obiektach. Z naszą grafiką, realizmem i trybem gry dla dwóch osób mam nadzieję, że uda nam się przenieść rajdy na PlayStation na nowy poziom".

Gdzieś w tym wirtualnym światku czekają na Ciebie iście surrealistyczne atrakcje. Fergus mówiąc o ukrytych poziomach uśmiecha się tajemniczo i radzi nam pomyśleć o „Alicji w krainie czarów".

Rajdy nie sprowadzają się do osobowości (czy potrafisz wymienić jakichś zawodników oprócz Colina i Makinena?), lecz do lokacji. Pola lodowe Szwecji, agrafki Korsyki... Każda z egzotycznych krain czaruje czterokołowych matadorów, którzy przybywają tam, by zmierzyć się z dziką przyrodą. Ale nigdzie na świecie rajdy samochodowe nie czują się lepiej niż na Wyspach Brytyjskich.

Nikt nie przyjeżdża tam, żeby odpoczywać. Wszystkim chodzi raczej o zupełnie coś innego. Dlatego właśnie gra *Rally Championship* (która ma oficjalne poparcie Rajdowych Mistrzostw Wielkiej Brytanii) rozgrywa się na wyspach brytyjskich. Na jakąkolwiek sugestię w kierunku producentów gry, że takie podejście zawęża całą sytuację, ich główny człowiek Fergus McGovern ma szybką odpowiedź. „Jeśli chcesz jeździć po różnych trasach rozsianych po najodleglejszych zakątkach świata, nie ma sprawy. Zdawaliśmy sobie jednak sprawę, że koncentrując się na jednym, prawdziwym scenariuszu, uda nam się przenieść cały gatunek na następny poziom realizmu. Wydaje nam się, że w ten sposób mogliśmy skoncentrować się na większej ilości szczegółów dotyczących wyglądu i zachowania się gry — dzięki temu nasz tytuł wydaje się bardziej autentyczny".

Tak więc zamiast typowego lodu, pustyni i ukrytych poziomów z lawą mamy scenerie, które niewiele się zmieniają podczas przechodzenia do kolejnych tras. Na wszystko to ma oczywiście wpływ słynna angielska pogoda. Warunki zmieniają się od znakomitych do podłych i nigdy nie wiadomo, co zdarzy się za chwilę. „Twoje umiejętności zostaną sprawdzone w deszczu, śniegu, gołoledzi, mgle i wszystkich możliwych warunkach pogodowych, o dowolnej porze dnia i nocy", twierdzi Fergus, podkręcając wąs. „Kiedy po raz pierwszy zoba-

CYTAT: **„Grafika pozostawia w tyle *Colina McRae*..."**

Na Międzynarodowych **Wyścigach Toboganów drużyna fińska wystawiła sanki wyposażone w cztery koła.**

Wśród trybów gry **znajdą się na pewno Mistrzostwa Wielkiej Brytanii, zawody klasy AB, jazda na czas i zręcznościówka (walka z innymi pojazdami i opcja gry dla dwóch osób na podzielonym — poziomo lub pionowo — ekranie).**

czyłem śnieg, myślałem, że oczy wyjdą mi z orbit. Najbardziej jednak lubię jeździć nocą".

Rally Championship nie wymaga od Ciebie gruntownej znajomości techniki samochodowej. Nie musisz godzinami przesiadywać w garażu. Masz jednak większe szanse utrzymania się na trasie, jeśli dostosujesz zawieszenie i opony do przewidywanych warunków. Możesz uczynić to pomiędzy poziomami, ale jeśli interesuje Cię tylko przyspieszanie/lewo/prawo, masz szansę zdać się tylko i wyłącznie na zalecenia sztucznej inteligencji.

Nieważne, jakie masz umiejętności. *Rally Championship* jest w stanie wyjść im naprzeciw. Gra oferuje bowiem 21 licencjonowanych samochodów (klasy od A5 do A8) i 36 etapów (plus 12 dla dwóch graczy), których łączna długość wynosi ponad 1100 kilometrów. Gdy już je wszystkie przyjedziesz, możesz uczynić to ponownie w trybie reverse. Co więcej, firma HotGen zamierza złamać rajdowe konwencje wprowadzając rozgałęzienia tras. Posłuchajmy jeszcze Fergusa: „Mówimy tu o prawdziwych umiejętnościach. Większość graczy nie skorzysta ze skrótów, gdyż po prostu nie będzie sobie zdawała sprawy z ich istnienia. Ci jednak, którzy skorzystają z tej możliwości, zyskają na tym kilka cennych sekund, dzięki którym być może uda im się zdobyć tytuł mistrzowski".

Rally Championship to gra ukierunkowana na realizm. Od tras, które zostały wymodelowane na podstawie nagrań prawdziwych torów, poprzez przekonujące prowadzenie samochodu i efekty pogodowe, do uszkodzeń i awarii silnika. To poważne wyzwanie. Jednak wygląda na to, że firma HotGen poważnie do niego podchodzi. Może okazać się, że *Rally Championship* stanie się nowym wzorcem, do którego będziemy odnosić kolejne gry rajdowe. Przekonamy się o tym już za miesiąc.

Ale obrazki. **Gra *Rally Championship* wygląda tak atrakcyjne, że firma EA spokojnie może wydać co ciekawsze screeny jako pocztówki.**

PROFIL

FIRMA:	HotGen Studios
NAZWISKO:	Fergus McGovern
STANOWISKO:	**Dyrektor naczelny**
PRZESZŁOŚĆ:	Fergus od lat siedzi w branży. Kierował poprzednio firmą Probe Entertainment, dzięki której mogliśmy zagrać w *Die Hard Trilogy* i *Alien Trilogy*.
INSPIRACJE:	*Rally Championship* to wyśmienita gra firmy Actualise na peceta. Ludzie z HotGen próbują przenieść ją na PlayStation.

POZOSTAŁE INFORMACJE

STRONA WWW:	www.ea.com

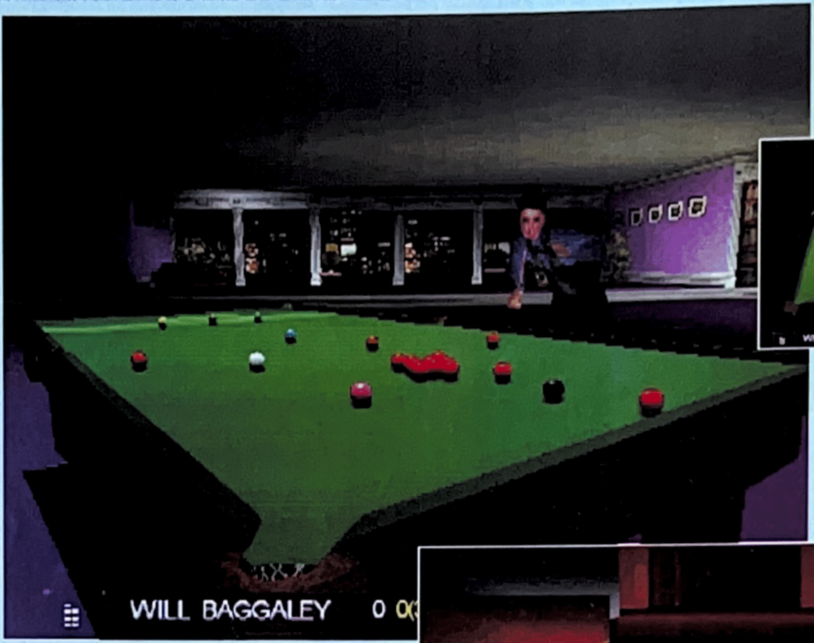
TYTUŁ:

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

ADNOTACJA:

22 BILE, STÓŁ, KIJ I JUŻ MOŻNA ROZEGRAĆ MECZYK W SNOOKERA. CODEMASTERS ZAPRASZA...

SPECYFIKACJA PROJEKTU	
GATUNEK:	Snooker
WYDAWCA:	Codemasters
PRODUCENT:	Blade Interactive
DATA WYDANIA:	Marzec
WYKONANO:	**75%**



Gdy gra spodziewa się, gdzie chcesz wbić kulę, kamera prześlizguje się nad stołem, by przedstawić perspektywę z danego rogu.

Gdy widzimy symulację bilardu, w naszych głowach zawsze pojawia się pytanie: dlaczego? To spokojny, delikatny sport wymyślony po to, by można było miło spędzić wieczór spacerując wokół stołu i od czasu do czasu pukając w kulę. Dlaczego więc ktoś ma chcieć grać w bilard na małych, szarych pudełkach, które zdominowały świat elektronicznej rozrywki? Co? Pani Jones, proszę nam powiedzieć, DLACZEGO?

„Po pierwsze, snooker nie zagościł jeszcze na PlayStation", mówi Deborah Jones z firmy Blade. „Po drugie, jeśli wierzyć badaniom oglądalności stacji telewizyjnych, snooker jest drugi wśród najpopularniejszych sportów w Wielkiej Brytanii", podgrzewa dyskusję Deborah. Doprawdy? „I po trzecie, tworzymy tę grę, ponieważ potrafimy to zrobić. Snooker jest niezwykle trudnym sportem do zasymulowania. Model fizyczny zachowania kul, wielobokowi gracze i mnóstwo trudnych sytuacji na stole. Ale firma Blade zatrudniła czterech fizyków, którym asystuje legendarny Mike Singleton. Wiem, że to brzmi jak przechwałki, ale udało nam się osiągnąć coś, nad czym wcześniej pracowało wielu innych producentów i co im się nie udało".

Można się było spodziewać, że od producenta gry usłyszymy wiele dobrego. Mogliśmy także co nieco zobaczyć i szczerze mówiąc *World Championship Snooker* spodobał nam się od pierwszego wejrzenia. Wygląda lepiej niż przeciętna gra bilardowa. Firma Blade włożyła wiele wysiłku w odtworzenie atmosfery, która czyni rozgrywki na zawodach tak ekscytującymi, mimo że nie jest to przecież szczególnie dynamiczne widowisko. Komentarz przyciszonym głosem, suche odkaszlnięcia, nieskazitelni gracze nerwowo przestępujący z nogi na nogę. Te pozornie nieistotne składniki budują nastrój napięcia, który podgrzewa snookera, i firma Blade wie, jak to wykorzystać.

„Użyliśmy specjalnych sztuczek z kamerą, przy niektórych uderzeniach proponując nawet efekt rybiego oka", ciągnie dalej Deborah. „Mamy tu sędziego, stoły będące dokładnym odzwierciedleniem prawdziwych, komentarz profesjonalisty i bezbłędny model fizyczny".

Trzeba dodać, że kule w *World Championship Snooker* wyglądają niesamowicie naturalnie, biorąc pod uwagę, że składają się z kwadratowych pikseli. „Jesteśmy bardzo zadowoleni z naszych kulek", mówi Deborah. „W większości innych gier kule wyglądają dziwnie i nie zachowują się jak powinny". Na szczęście wielobokowy, wygładzony świat stworzony przez Blade jest wolny od tych wad.

Tak to zazwyczaj wygląda w telewizyjnej retransmisji.

PROFIL	
FIRMA:	**Blade**
NAZWISKO:	Deborah Jones
STANOWISKO:	**Dyrektor naczelny**
PRZESZŁOŚĆ:	Najbardziej historyczną figurą firmy Blade jest Mike Singleton, który rozpoczynał karierę na ZX Spectrum.
INSPIRACJE:	Inspiracją Blade jest skromna chęć wyprodukowania gry, która dobrze odda istotę przedstawionego sportu.

CYTAT: **„JESTEŚMY BARDZO ZADOWOLENI Z NASZYCH KULEK..."**

TYTUŁ:

PRZEGLĄD

OTO GRY, KTÓRE W NAJBLIŻSZYM CZASIE POJAWIĄ SIĘ NA TWOJEJ ULUBIONEJ KONSOLI...

MEDIEVIL 2
SCEE • www.playstation-europe.com
Szkielet Sir Dana powraca, by stoczyć bitwę z Lordem Palethome na 17 rozległych poziomach. Szczegóły w PrePlayu•.

RUGBY 2000
Electronic Arts • www.ea.com
20 prawdziwych drużyn narodowych i ponad 600 graczy. Jeśli tylko na świecie jest jakaś gra zespołowa, wcześniej czy później firma EA wyda jej symulację.

SAGA FRONTIER
Square • www.square.com
Niezwykle oryginalny RPG, który łączy w sobie swobodę ruchów z liniowością. Wiele scenariuszy, wydawca SCEE.

ONIMUSHA THE DEMON WARRIOR
Capcom • www.capcom.com
Planowany oryginalnie na PlayStation, ten epicki horror wciąż jest dopieszczany i niewykluczone, że pojawi się już na PlayStation2.

BATTLETANX II: GLOBAL ASSAULT
3DO • www.3do.com
Wyrusz swoim czołgiem na spotkanie z przyjaciółmi, którzy na ten czas stali się wrogami. Nie przejmuj się, że walka ma miejsce w mieście. Premiera w marcu.

STAR OCEAN THE SECOND STORY
Enix • www.enix.co.jp
RPG z 80 możliwymi zakończeniami. Czy słyszą to fani Dragon Questa? Na razie muszą poczekać do wiosny, kiedy firma SCEE wyda ten tytuł.

GALERIANS
ASCII • www.ascii.com
Wykorzystaj swoje telepatyczne możliwości, żeby stoczyć bitwę w Tokio przyszłości. Wydawcy z Crave obiecują w okolicach kwietnia trzy kompakty niezapomnianej grywalności.

EHRGEIZ
Square • www.square.com
Czy zastanawiałeś się, jak postaci z *FFVII* sprawdzą się w realistycznym symulatorze walki? Firma SCEE pozwoli Ci odpowiedzieć na nurtujące Cię wątpliwości.

MARVEL VS CAPCOM
Capcom • www.capcom.com
Street Fighter spotyka się tu ze Spider-Manem. To kolejna bijatyka firmy Capcom oparta o 10-letni standard. Jej europejskim wydawcą będzie Virgin.

SYPHON FILTER 2
989 Studios • www.989studios.com
Firma Sony ma wydać tę grę w kwietniu. Poza nową bronią i poziomami pojawią się tu starzy znajomi. Podobno gra rozrosła się do wielkości dwóch kompaktów. Szczegóły w PrePlayu.

DALSZE DANE:

Rugby 2000
Gra firmy EA ma duże szanse stać się najbardziej realistycznym symulatorem rugby na rynku. Komentarz będzie powstawał „na żywo" przy współudziale Billa McLarena (podobno-znany-komentator) i potężnego gracza drużyny Nowej Zelandii, Jamie Salmona.

DODATKI

Jeśli masz dostęp do internetu, zajrzyj do...

Lionhead: www.lionhead.co.uk
Miej na oku Mollyneuxa. On coś knuje na PlayStation2.

Dreamworks: www.dreamworksgames.com
Spece Spielberga stworzyli *Medal Of Honour* (HURRA!) i *Warpath: Jurassic Park*.

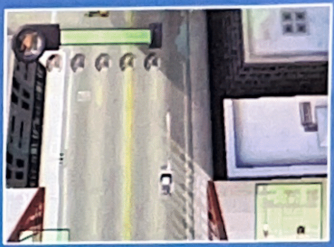
PSX2 Online: www.psx2online.com
Prawdopodobnie najlepsza nieoficjalna strona o PSX2. Pełno świeżutkich wiadomości i masa plotek.

Attention To Detail: www.atd.co.uk
Twórcy dwóch części *Rollcage* i niewydanych jeszcze *Olympics 2000*.

NA NASTĘPNYM CD

MUSIC 2000
Grywalne demo

ACTION MAN MISSION XTREME
Grywalne demo



F1 '99
Grywalne demo

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
Grywalne demo

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Grywalne demo

YVJ
Grywalne demo

COLONY WARS: RED SUN
Wideo

TEAM BUDDIES
Wideo

GRAN TURISMO 2
Wideo

MICRO MANIACS
Wideo

TYTUŁ:

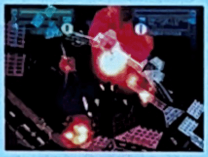
COLONY WARS: RED SUN

ADNOTACJA:

W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY, JAK DZIELNIE ŚCIERASZ NA MIAZGĘ KOLEJNE FALE OBCYCH STATKÓW...

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK:	Strzelanina kosmiczna
WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Psygnosis
DATA WYDANIA:	Marzec
WYKONANO:	**80 %**



Jako najemnik nie masz zbyt wielu przyjaciół w galaktyce. Lepiej więc zdaj się na swój radar.

Niezbyt dawno temu, w niezbyt odległej galaktyce pojawiła się na PlayStation gra *Colony Wars*. Była to potężna bitwa kosmiczna. Ci, którzy przeżyli, mieli okazję zmagać się z jej kontynuacją wydaną pod tytułem *Colony Wars: Vengeance*. Obecnie, zgodnie z tradycją wszystkich kosmiczno-mydlanych oper seria przekształca się w trylogię. Tunelem nadprzestrzennym skontaktowaliśmy się z Simonem Stratfordem, aby omówić jego plany dotyczące tej gry i podboju wszechświata.

„*Red Sun* to kontynuacja — co nie zawsze w naszej branży ma dobre konotacje", zaczyna Simon. „Tak czy inaczej w każdej grze znajdzie się miejsce na jakieś usprawnienia i każdy wydawca lub gracz z łatwością jest w stanie wskazać elementy, które można ulepszyć. Zebraliśmy więc jak najwięcej tych opinii, znaleźliśmy ich wspólny mianownik i staraliśmy się wprowadzić w życie najważniejsze postulaty". Niektóre ze zmienionych elementów to napisany przez profesjonalistów scenariusz, ponad 20 minut sekwencji FMV i oryginalny soundtrack w wykonaniu orkiestry. Nie ujawniono jeszcze szczegółów scenariusza, ale dowiedzieliśmy się, że wcielasz się w nim w rolę najemnika, zaś *Red Sun* to nazwa kodowa Twojej najgroźniejszej przeciwniczki, na którą polujesz przez cały czas trwania gry. Dziwne...

Gdy zapytaliśmy Simona o typowe misje, odpowiedział: „W naszej grze nie ma typowych misji". Niemniej jednak na pewno nie będziesz się tu nudził. Pojedynki jeden na jednego, operacje militarne zakrojone na dużą skalę, eskortowanie kosmicznych konwojów i polowanie na potężne międzygalaktyczne stwory. Po ukończeniu misji otrzymujesz pieniądze, za które możesz naprawić lub dopalić swój statek. „Masz do wyboru osiem nowych statków. Jeśli Cię stać na ich kupno, nie zwlekaj ani chwili, gdyż każdy z nich pomoże Ci bardziej efektywnie wykorzystać posiadane umiejętności i sprawniej wykonać powierzone Ci zadania". Wśród dodatkowego uzbrojenia będą na pewno potężniejsze działa i pociski, ale nie tylko. Simon podkreślił, że lista dostępnego ekwipunku obejmuje ponad 40 pozycji. Gdy tylko odpowiednio się uzbroisz, wrogowie będą pierzchali na sam Twój widok...

Wybuchy powinny zawstydzić organizatorów Sylwestra 2000.

Bitwy w otchłaniach kosmosu to dopiero początek. Później czekają Cię starcia na powierzchni planet.

PROFIL

FIRMA:	**Psygnosis**
NAZWISKO:	Simon Stratford
STANOWISKO:	**Główny projektant**
PRZESZŁOŚĆ:	Simon studiował angielską literaturę, a potem pracował nad „jakąś tam gierką". Nigdy o niej nie słyszeliśmy ani jej nie widzieliśmy.
INSPIRACJE:	Simon jest wielkim fanem *Gwiezdnych Wojen* i *Babylon 5*. Przyznaje się jednak do inspiracji powieściami Stephena Donaldsona

CYTAT: **„Nie ujawniono jeszcze szczegółów scenariusza..."**

TYTUŁ:

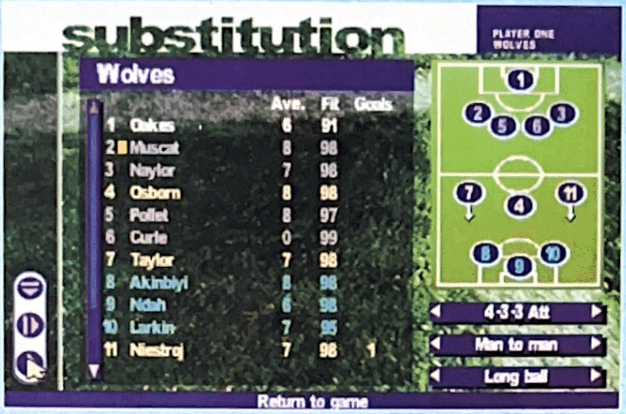
PREMIER MANAGER 2000

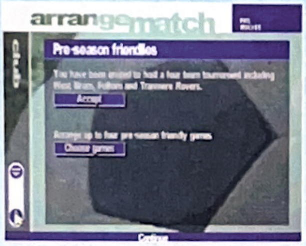
ADNOTACJA:

FIRMA INFOGRAMES PRZYGOTOWUJE NAJNOWSZĄ WERSJĘ *PREMIER MANAGERA*...

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK:	Menedżer piłkarski
WYDAWCA:	Infogrames
PRODUCENT:	Infogrames
DATA WYDANIA:	Marzec
WYKONANO:	**85 %**





Mówiąc o mnogości opcji i wszelakich ekranów trzeba użyć zwrotu „przyjazne dla użytkownika".

Jako zagorzały fan Wolves, Phil Bradley nie jest może wymarzonym kandydatem na producenta menedżera piłkarskiego. Niemniej jednak właśnie on odpowiedzialny jest w firmie Infogrames za najnowszą wersję odnoszącej liczne sukcesy serii *Premier Manager*. Przycisnęliśmy go, żeby powiedział nam dlaczego *Premier Manager 2000* będzie najlepszym menedżerem piłkarskim w dziejach PlayStation.

„*Premier Manager 2000* daje każdemu fanowi futbolu szansę spełnienia swoich najskrytszych marzeń i poprowadzenia swojego klubu do największych sukcesów", zaczyna Phil. „Jeśli uda Ci się ze słabszymi drużynami, możesz spróbować poprowadzić któryś z silniejszych klubów. Niepowodzenie oznaczać będzie, że zaczniesz wysyłać swoje oferty do drużyn okupujących najniższe pozycje trzecioligowych tabel". Oprócz możliwości poprowadzenia drużyn z czterech angielskich lig będziesz miał również szansę zostać menedżerem któregoś z zespołów grających w pierwszej i drugiej lidze niemieckiej, francuskiej, włoskiej lub hiszpańskiej. Mamy tu jeszcze kluby ze wszystkich tych pięciu krajów, które dopiero dobijają się do rozgrywek ligowych.

Każda gra menedżerska ma za zadanie jak najdokładniej odpowiadać realiom sportu. W *Premier Manager 2000* najważniejszą rolę w budowaniu potęgi klubu odgrywają pieniądze (lub ich brak). Oczywiście wszystko sprowadza się do wykonywania odpowiednich ruchów na rynku transferowym, ale będziesz musiał jeszcze wybierać sponsorów, budować stadiony i infrastrukturę, ustalać ceny biletów oraz zatrudniać i zwalniać pracowników.

Same mecze sprowadzają się do trybu tekstowego lub mogą być odtwarzane przy użyciu trójwymiarowego engine'u pochodzącego z *Actua Soccer 3* okraszonego komentarzem Barry Daviesa. „Każdy mecz, który rozegrasz, będzie absolutnie niepowtarzalny. W *Premier Manager 2000* będzie tyle rozmaitych boiskowych wydarzeń, iż nie jest możliwe, by rozegrano dwa dokładnie takie same spotkania", twierdzi Phil. Wkrótce własnoręcznie sprawdzimy, jak to wypada w praktyce.

Jeszcze ciekawiej zapowiada się opcja gry dla czterech osób, w której każda z nich może wybrać klub z tego samego kraju. Wprost nie możemy się doczekać momentu, kiedy czterech z nas zamknie się na kilka dni w jednym pokoju, żeby udowodnić, że MC radzi sobie lepiej w lidze niż MU.

Każdy mecz, który oglądasz, komentowany jest przez Barry'ego Daviesa, profesjonalistę w tym fachu.

Trójwymiarowy engine bazujący na *Actua Soccer 3* ustanawia nowe standardy w dziedzinie menedżerów piłkarskich.

PROFIL

FIRMA:	**Infogrames**
NAZWISKO:	Phil Bradley
STANOWISKO:	**Producent gier sportowych**
PRZESZŁOŚĆ:	Phil pracował nad wieloma tytułami; twierdzi że najlepszym z nich był *Striker* na SNES.
INSPIRACJE:	Zespół Phila spędził dużo czasu grając w konkurencyjne tytuły. Dzięki temu ma pewność, że *Premier Manager 2000* będzie najlepszy na rynku.

CYTAT: **„Każdy mecz, który rozegrasz, będzie absolutnie niepowtarzalny..."**

PlayStation
PAMIĘTAJ, ZMIENIAJĄC CO DWIE SEKUNDY BIEG,
WYSKAKUJĄC W POWIETRZE, POKONUJĄC MOSTY, BRAMY,
ŻUŻEL SERPENTYN, KONTROLUJĄC TEMPERATURĘ
OLEJU, ELEKTRYKĘ, CIŚNIENIE W OPONACH I POZYCJĘ
NA MAPIE BY SPOJRZEĆ NA ZEGAR
ELECTRONIC ARTS
Mobil 1 BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP
ACTUALIZE
Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69.
Witryna Internetowa: http://www.ipscg.com.pl
IPS COMPUTER GROUP
Rally Championship
PlayStation
www.rallychampionship.

DOKŁADNIEJSZY RZUT OKA NA GRY, KTÓRE SĄ JUŻ NIEMAL GOTOWE

PREPLAY

PlayStation Magazyn MOST WANTED

ZAPOWIADANE GRY, KTÓRE BARDZO CHCIELIBYŚMY MIEĆ JUŻ W CZYTNIKACH

1. MICRO MANIACS
Codemasters
Multi-Tap jest już gotów, fotele poprzysuwane, a koledzy pobdzwonieni.

2. DRIVER 2
GT Interactive
Codzienne dojeżdżanie samochodem do pracy nabiera rumieńców, gdy w grę wchodzą pościgi...

3. BIOHAZARD: GUN SURVIVOR
Eidos (miejmy nadzieję...)
Resident Evil z G-Conem — PSM nie może się doczekać, by położyć palec na spuście.

4. SPEEDBALL 2100
Empire Software
Powrót do przyszłości w nowej wersji klasycznej gry Bitmap Brothers.

5. PLANET OF THE APES
Fox Interactive
Gra, która czeka na stworzenie już od ponad dwudziestu lat.

A.W.O.L.

A GDZIE DO DIASKA PODZIAŁA SIĘ TA GRA? *PSM* TROPI PRODUKCJE, KTÓRE ZAGINĘŁY W AKCJI...

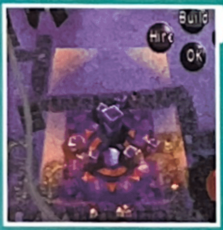
Prince Naseem Boxing

Codemasters

Miała się ukazać już prawie rok temu. Tymczasem gra bokserska firmy Codemasters wciąż nie ma ostatecznej daty premiery. Najświeższe wieści? Trwają prace nad pozbawioną większości błędów wersją przedpremierową, a w edycji amerykańskiej Naseem zostanie zastąpiony przez Mike'a Tysona. Najnowszym terminem premiery jest kwiecień, ale to jeszcze nie jest pewne.

Rally Masters 034
Infogrames zaprasza na wycieczkę po piachu.

Beatmania 036
Dzięki Konami Ty też możesz zawijać jak Mixmaster Mike.



Theme Park World 038
Symulator doprowadzania do mdłości — ale na własne życzenie.

Guilty Gear 039
Dwuwymiarowa bijatyka świeżo po występach w Japonii.

MediEvil 2 040
Powrót do krainy, gdzie nie znają pojęcia „wieczny odpoczynek".

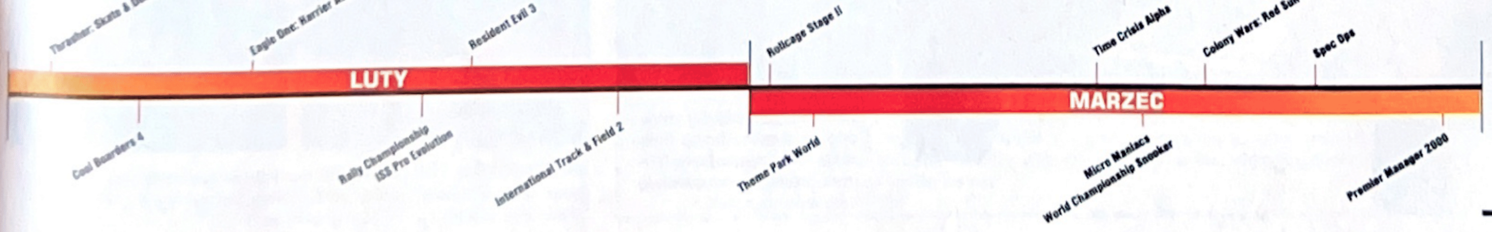
Rollcage Stage II 041
Wipeout na kółkach i garść ulepszeń.

Cool Boarders 4 042
989 Studios kontynuują zjazd rozpoczęty przez UEP Systems.

Syphon Filter 2 043
Agenci do spraw specjalnych nie mają długich wakacji...

NADCHODZĄ...

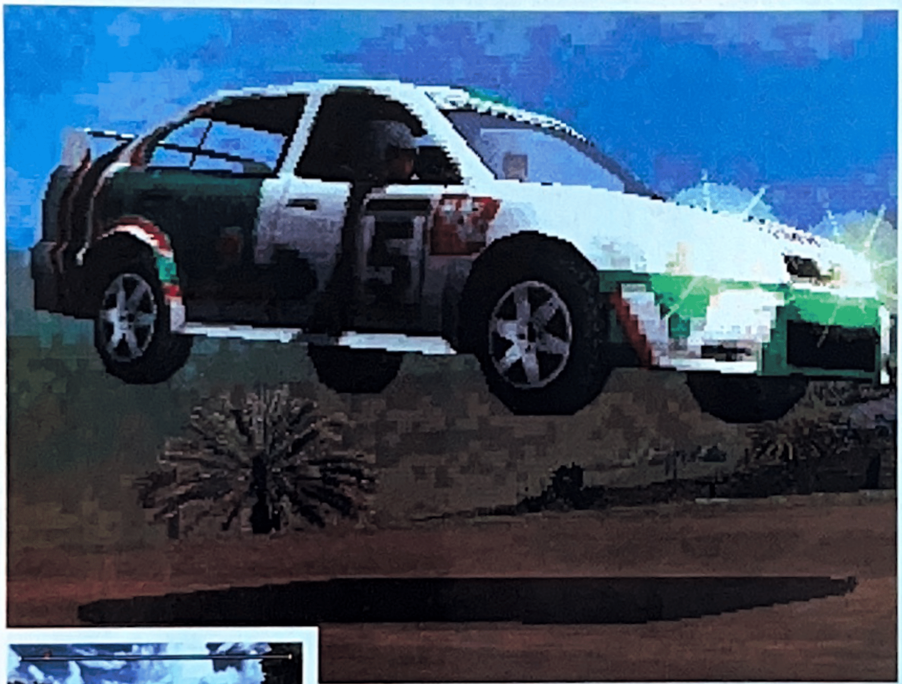
Kilka gier, na które warto zwrócić uwagę w najbliższym czasie...



Wydawca: Infogrames
Producent: Digital Illusions
Liczba graczy: 1-2
Premiera: Marzec

Rally Masters Race Of Champions

PO OPANOWANIU RYNKU BEZPIECZNYCH SAMOCHODÓW I ATRAKCYJNYCH MEBLI SOSNOWYCH, SZWEDZI ZABRALI SIĘ ZA PRODUKCJĘ GIER WIDEO.



Lokacje ***Rally Masters*** **— Włochy, Anglia, Stany, Indonezja, Kanary i, a jakby inaczej, Szwecja — zapewniają urozmaicone widoki.**

Szwedzka firma Digital Illusions rozpoczynała swoją przygodę z grami wideo od pinballi. Były one dość udane, jednak nie można powiedzieć, by przyszłość tego przemysłu była uzależniona od małej, chromowanej kulki odbijanej na pochylonej, wirtualnej planszy. Jednak nie można pozwolić, by zmarnowały się skomplikowane modele fizyczne ruchów tejże kulki. Gry rajdowe, w których samochody odbijają się od kolejnych przeszkód, były logiczną kontynuacją. W takich właśnie okolicznościach przyszedł na świat tytuł *Rally Masters*.

The Rally Masters: Race Of Champions to impreza rozgrywana po zakończeniu ostatniej eliminacji Rajdowych Mistrzostw Świata. To dodatkowe zawody, których wynik nie ma wpływu na łączną klasyfikację, ale stanowią dobrą wymówkę, by pościgać się i wypocząć na bajecznych wyspach.

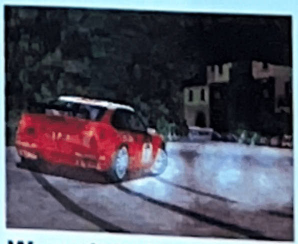
Sam przebieg zawodów odbiega nieco od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni obserwując weekendowe wyścigi w deszczowej Walii. Tutaj dwóch kierowców wyrusza jednocześnie na sąsiadujące ze sobą tory i toczy ze sobą pojedynek. Trasy przechodzą w pewnym momencie na drugą stronę, tak więc obaj zawodnicy przebywają tę samą drogę nie spotykając się przy tym ani razu.

W tym momencie pomyślisz pewnie, że gra oparta na jednej trasie musi być nudna jak flaki z olejem. Na szczęście potomkowie wikingów z firmy Digital Illusions siedzący przy swoich biurkach z Ikei doskonale zdają sobie z tego sprawę. Wiedzą, ze nikt nie miałby ochoty zbyt długo jeździć w kółko po jednej trasie, więc postarali się zamieścić w swojej produkcji 45 torów rozmieszczonych na terenie sześciu państw.

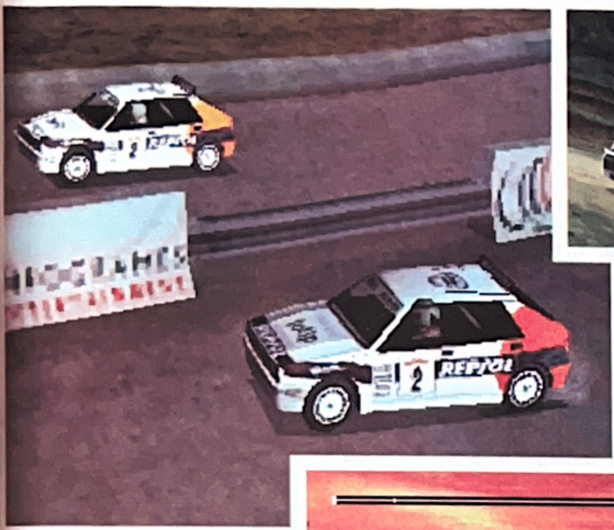
Skoro sprawę mnogości tras można uznać za zamkniętą, przyjrzyjmy się teraz liczbie dostępnych samochodów. Nie wiadomo jeszcze jakie maszyny znajdą się w końcowej wersji gry, jednak można się spodziewać obecności wszystkich najważniejszych WRC-ówek (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo VI itd.) oraz klasycznych samochodów rajdowych, również z (wycofanej już) Grupy B (m.in. Peugeot 205 Turbo 16 i Audi Quattro).

„Używanie cyfrowego sterowania jest zadziwiająco intuicyjne..."

Oczywiście obecność prawdziwych samochodów nie miała by większego sensu, gdyby nie towarzyszyło jej realistyczne sterowanie. Specjaliści z firmy Digital Illusions poświęcili tej sprawie wiele miesięcy pracy. Widać to już przy pierwszym kontakcie z grą. Używanie cyfrowego sterowania jest zadziwiająco intuicyjne, samochody odpowiednio



W modelu fizycznym samochodu siły działające na poszczególne koła są liczone osobno, co zapewnia niezwykły poziom realizmu. Mimo tego gra jest aż do bólu grywalna.



Grafika dotrzymuje pola najlepszym tytułom na rynku — technologia zawsze była mocną stroną firmy Digital Illusions.

reagują na ruchy kierownicą i wciskanie pedałów. Już po kilku okrążeniach zaczynasz wykonywać kontrolowane poślizgi, tak jakbyś nic innego nie robił przez całe życie. Wersja analogowa nie jest jeszcze tak dopracowana, zbyt luźna na komfortowe manewry. Miejmy jednak nadzieję, że ulegnie to poprawie.

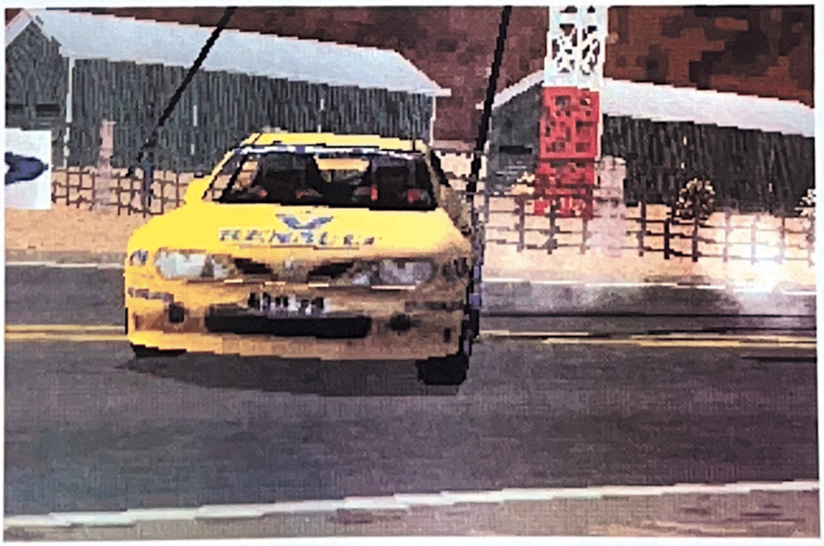
Realistyczne sterowanie to więcej niż połowa sukcesu. Przyjrzyjmy się jednak dostępnym trybom. Poza typowymi zawodami podzielonymi na etapy mamy tu jeszcze opcję rally-cross, w której na trasie znajdują się jednocześnie cztery maszyny, tryb Arcade (startujesz z końca stawki i musisz wszystkich wyprzedzić) oraz oczywiście tytułowy *Race Of Champions*. Liczba dostępnych możliwości powinna więc wystarczyć na długie godziny grania. Nie można przy tym zapominać o tworzeniu własnych zawodów, kiedy to wybierasz dowolna kategorię i trasy.

Tak więc mamy dowód na to, że doświadczenie zdobyte przy pinballowych stołach procentuje na rajdowych trasach...

Podobnie jak we wszystkich współczesnych grach rajdowych (a wszystko przez GT), w *Rally Masters* występuje cała flotylla prawdziwych samochodów.

UWAŻAJ NA...

TO FANTASTYCZNE STEROWANIE...



Najważniejszym aspektem każdej gry rajdowej jest prowadzenie samochodu. Dobra grafika nie ocali (choć może bardzo pomóc) tytułu, jeśli nie jesteś w stanie wykonać porządnego kontrolowanego poślizgu, jaki można zobaczyć w każdej telewizyjnej relacji z rajdów samochodowych. Na szczęście jest to silna strona gry *Rally Masters*. Wejdź w zakręt bokiem z odpowiednią prędkością, wykonaj kontrę kierownicą i przy wychodzeniu wciśnij gaz do dechy. Wydostaniesz się w ten sposób z tarapatów, za każdym razem sprawi Ci to wielka frajdę.

PSM OPINIA

ZA
- Realistyczne prowadzenie.
- Przyzwoita grafika.
- Żywotność.

PRZECIW
- Wymyślone napisy na samochodach.
- Sterowanie nieco szwankuje.
- Czy uda się wyprzedzić *Colina*?

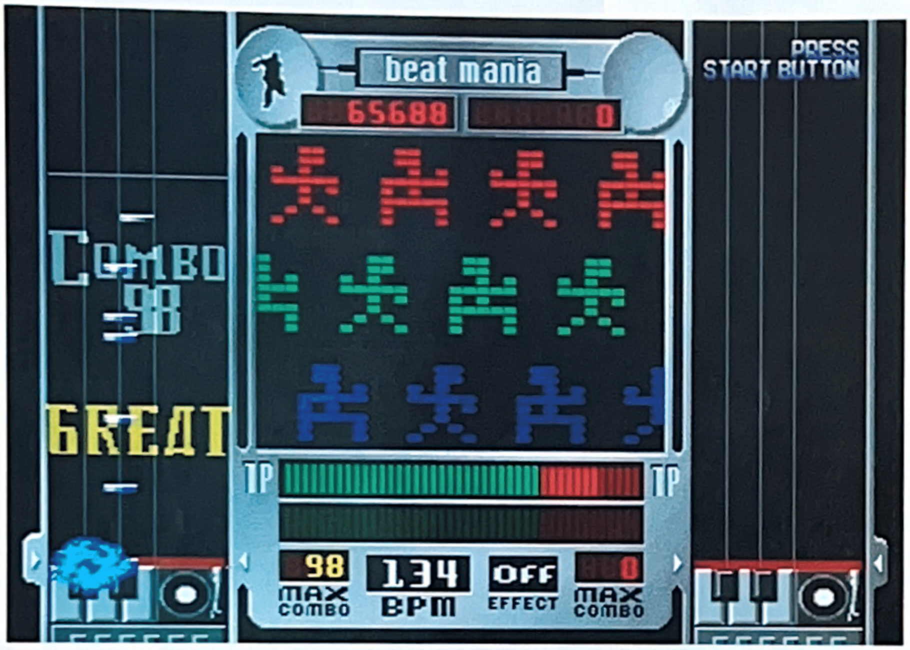
ZANIM KUPISZ

Jak na razie *Rally Masters* wygląda przyzwoicie i także się prowadzi. Zróżnicowane tryby rozgrywki powinny na długo przyciągnąć uwagę graczy. Opcja projektowania własnych mistrzostw jeszcze bardziej wydłuża żywotność tego tytułu.

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba graczy: 1-2
Premiera: Marzec

Beatmania

JAPOŃSKIE BEMANI PO EUROPEIZACJI WRESZCIE ZMIERZA KU NASZYM SKLEPOM. NIECH GRA MUZYKA...



Japończycy mają bzika na punkcie zachodniej kultury pop. Rzucają się na wszystko, co tylko dobija do ich brzegów. Nawet niektóre szampony stają się tu kultowe. Firma Konami postanowiła dać dzieciakom do ręki zabawkę, dzięki której mogą naśladować swoich idoli. Wydano już kilka gier znanych jako seria *Bemani*. *Beatmania* była pierwszą z nich. Dzięki niej można pomiksować kawałki niczym Norman, zagrać na gitarze jak Jimi albo na perkusji jak Keith. Nie trzeba chyba dodawać, że wszystkie tytuły serii znakomicie się sprzedają i odniosły wielki sukces w Japonii.

Problem w tym, czy ten japoński fenomen powtórzy się w Europie. Trudno na razie to przewidzieć. W końcu *PaRappa The Rapper* był świetnym imprezowym tytułem, a jakoś nie przyjął się na naszym kontynencie. Wygląda jednak na to, że twórcy *Beatmanii* wyciągnęli wnioski z komercyjnego niepowodzenia PaRappy i postarali się lepiej przystosować swoje dzieło do warunków europejskich.

Wyjaśnijmy, o co w tym wszystkim chodzi. W rytm muzyki na ekranie przesuwają się małe prostokąciki. W momencie, gdy docierają na dół ekranu, Twoje zadanie polega na naciśnięciu odpowiadającego danej nucie przycisku. Niektóre z dźwięków to skreczowanie, co stwarza wrażenie bycia DJem. To niezwykle prosty pomysł, który okazuje się być strasznie wciągający. Gdy tylko rozpoczyna się kawałek, zalewają Cię poszczególne nuty. Musisz naprawdę mocno się sprężyć, by za nimi nadążyć. Liczba uderzeń w joypad przywołuje na myśl gry

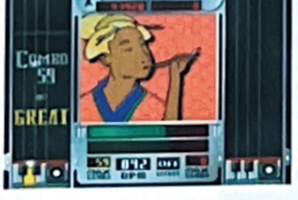
> **„Już po kilku pierwszych taktach można odróżnić domorosłego DJa od profesjonalisty."**

sportowe spod znaku *International Track & Field*.

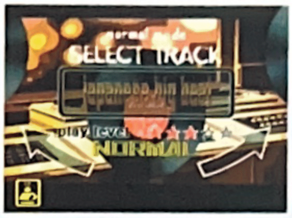
Muzyka japońskiej wersji nie jest zagrana za pomocą średniowiecznych drewnianych instrumentów, ale i tak była nie do

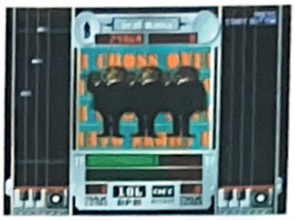
Beatmania **oparta jest na bardzo prostym pomyśle. Krok pierwszy to wybór stylu muzyki. W tym przypadku mamy do czynienia z lekkim jazzem. Krok drugi to naciskanie odpowiednich guzików. Krok trzeci? To wszystko.**

Animacje wideo lecące w tle stanowią niekończącą się rozrywkę dla gawiedzi. Aż do czasu, gdy samemu trzeba będzie wkroczyć do akcji. Wtedy dopiero okazuje się, jak trudna jest ta sprawa.

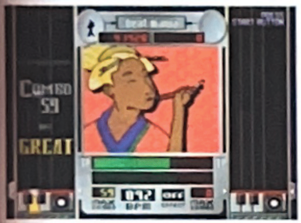


Dźwięki Moloko to jakby zejście do poziomu garażu. Przekonasz się o tym, gdy usłyszysz pierwsze takty.





Widzicie? Udało nam się uzyskać 306 beat combo. Oznacza to, że uderzyliśmy w odpowiednie przyciski w odpowiednich momentach i w odpowiednim rytmie 306 razy. Nieźle?



przyjęcia dla naszych, europejskich uszu. Brytyjski oddział firmy Konami postanowił zająć się tą sprawą. Zatrudnił znanych parkietowych mieszaczy Moloko i Skeewiff, co zaowocowało kilkoma ich kawałkami. O wiele łatwiej jest się przyzwyczaić do sterowania grą, kiedy słyszy się znane utwory. Dopiero później można skorzystać z dobrodziejstw (?) japońskiej sceny big beatowej.

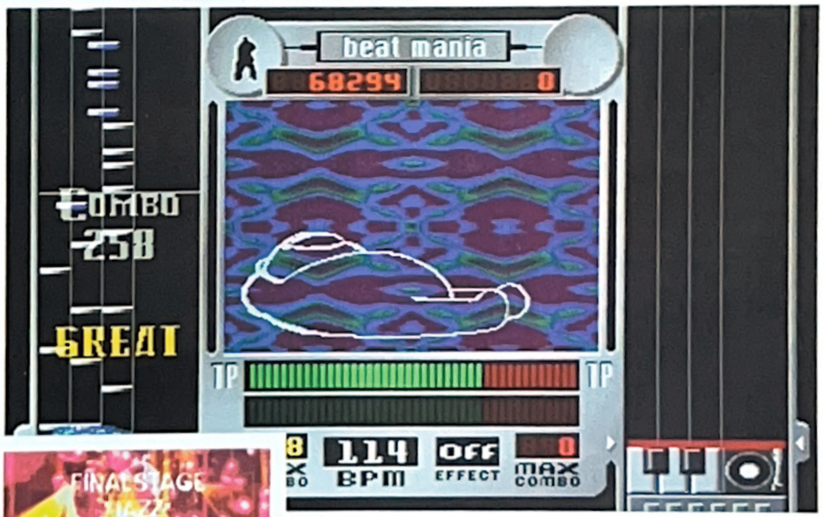
Ponieważ Japończycy uwielbiają wszelką rywalizację, w grze występuje również tryb dla dwóch osób. Możesz w nim sprawdzić swoje umiejętności DJ-skie w rywalizacji z jednym z kumpli. Na obu częściach ekranu pojawiają się inne nuty, więc jeśli jedna osoba jest świetna, a drugiej słoń nadepnął na ucho, istnieją duże szanse, że któryś z sąsiadów zadzwoni po policję. Już po kilku pierwszych taktach można odróżnić domorosłego DJa od profesjonalisty. Warto więc zwracać uwagę na ocenę, jaką otrzymuje się pod koniec każdego z pięciu etapów.

Przy okazji zabawy *Beatmanią* poznajemy dziwaczne japońskie gatunki muzyki. Retro Remix nie oznacza przy tym Abby.

Małe prostokąty spadające z góry ekranu — to nie brzmi zbyt zachęcająco, jeśli chodzi o grafikę. Na szczęście twórcy gry postarali się o spore okno z psychodelicznymi dziwactwami. Pluszowe misie zmieniają się w dzikie, japońskie gejsze. To dość nietypowe rozwiązanie, ale śledzący akcję kumple mają chociaż co robić, gdy Ty odgrywasz swój set. Nie zapominajmy również o nowym kontrolerze będącym imitacją gramofonu. Nie możemy się doczekać.

UWAŻAJ NA...

KOJĄCE DŹWIĘKI POZIOMU JAZZOWEGO



Ostatni poziom wypełnia muzyka jazzowa Mikio Endo. Wiele można o niej powiedzieć, ale nie to, że jest kojąca. Zaczyna się od niewinnego beatu, a potem stopniowo narasta chaos. Na ekranie pojawiają się różne koszmarki, które zmuszają Cię do spazmatycznego naciskania przycisków. Elementów jest coraz więcej, a cała sprawa robi się coraz trudniejsza... Bycie w stanie odmiennej świadomości może tutaj pomóc.

PSM OPINIA

ZA
- Świetne kawałki.
- Świeży pomysł.
- Znakomita dla dwóch graczy.

PRZECIW
- Niezwykle trudna.
- Prosta grafika.
- Wymaga długich godzin ćwiczeń.

ZANIM KUPISZ

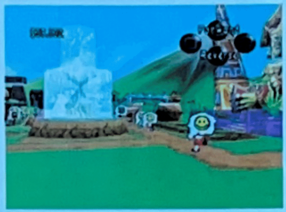
Tak, *Beatmania* to coś zupełnie nowego. To unowocześniona wersja zabawy „Ojciec Wergiliusz uczył dzieci swoje..." W efektowny sposób pokazano tu współczesną kulturę klubową. Pomieszaj to z odrobiną *Tekkena 3*, a okaże się, że mamy przed sobą świetną popubową rozrywkę.

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Bullfrog
Liczba graczy: 1
Premiera: Marzec

Theme Park World

ZAPRASZAMY DO WESOŁEGO MIASTECZKA! GWARANTUJEMY MOC ATRAKCJI. PROBLEM W TYM, ŻE NAJPIERW TRZEBA JE SAMEMU ZAPROJEKTOWAĆ I ZBUDOWAĆ...

Umieść kamerę, gdzie tylko tego zapragniesz. Umożliwi Ci to nowy, trójwymiarowy engine. Nie zapomnij zwracać uwagę na śmieci, opryszków i uszkodzony sprzęt.



Wskaźniki nastroju dają Ci pojęcie o tym, czy Twoje wesołe miasteczko jest lubiane przez ludzi.

Każdy, kto choć raz grał w *Theme Park* na PlayStation, wie czego się spodziewać po kontynuacji. Wcielasz się w rolę właściciela parku rozrywki i musisz zbudować swoją własną wersję Disneylandu. Ale budowanie karuzel to tylko niewielka część Twoich obowiązków. Należy do nich również zatrudnianie rozmaitych pracowników: od naukowców, poprzez ochroniarzy, aż do sprzątaczek. W końcu w wesołym miasteczku mogą pojawić się łobuzy i nie wszystkie dzieci umieją jeść lody na patyku.

Jeśli chcesz dorobić się przy okazji majątku, musisz dbać o zadowolenie swojej klienteli. Nie wystarczy jedynie ustawić w strategicznych miejscach toalet. Trzeba również zatrudnić performerów, którzy będą zabawiali stojące w kolejkach do karuzel dzieci. Dodatkową atrakcję stanowią małe podgierki. Rozrywki typu Walnij Kreta albo Wyścig Żółwi pozwalają na chwilę oderwać się od obowiązków menedżerskich.

W każdym miasteczku znajduje się określona liczba Złotych Biletów do zdobycia. Otrzymujesz je, gdy osiągniesz któryś z celów — na przykład zbudujesz wielką górę z lukru albo wpuścisz na teren dużą liczbę klientów. Dzięki Złotym Biletom otrzymujesz dostęp do kolejnych miasteczek, takich jak Zagubione Królestwo, Świat Halloween, Kosmos czy Kraina Czarów. Każde z nich oparte jest na jednolitej tematyce. Zagubione Królestwo nawiązuje do *Parku Jurajskiego* z kolejkami zjeżdżającymi po grzbietach dinozaurów, zaś w Świecie Halloween stoi wielki zamek w kształcie ludzkiego mózgu. Bardzo pięknie.

Największą atrakcją *Theme Park World* jest jednak nowy tryb pierwszej osoby. Umożliwia on przechadzkę po miasteczku i spojrzenie na wszystko oczami klienta. Można nawet przeje-

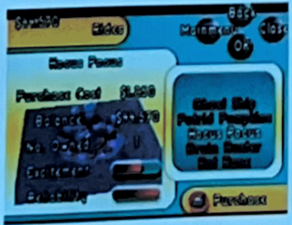
W każdym miasteczku znajduje się określona liczba Złotych Biletów do zdobycia.

chać się jedną z zaprojektowanych przez siebie karuzel.

Najdziwniejszą cechą *Theme Park World* jest fakt, iż gry tej nie można ukończyć. Nie ma określonych celów, można do końca życia zarabiać w ten sposób pieniądze. Gdy otworzysz już wszystkie miasteczka, możesz pomiędzy nimi przeskakiwać. Tak więc, gdy jedno miasteczko już Ci się znudzi, masz szansę pogrzebać trochę w parametrach jakiegoś innego. Niedługo powrócimy do świata wirtualnej rozrywki.

UWAŻAJ NA...

DODATKOWE ATRAKCJE, PODGIERKI I WYŚCIGI ŻÓŁWI



Oprócz głównej gry czeka na Ciebie wiele małych podgierek. Zatrudnij odpowiednich ekspertów d.s. wesołych miasteczek, a na pewno wymyślą dla Ciebie coś nowego. Będziesz mógł wtedy walnąć po głowie kreta albo nawet obserwować fascynujący wyścig żółwi.

PSM OPINIA

ZA
- Długie godziny grania.
- Wysoko strategiczna.
- Świetne poczucie humoru.

PRZECIW
- Wymaga żmudnej pracy.
- Prymitywna grafika.
- Powolna i rozproszona rozgrywka.

ZANIM KUPISZ
Theme Park World kryje w sobie dużą głębię, jednak musisz włożyć sporo pracy, by móc to naprawdę docenić. Gra zdobędzie prawdopodobnie dużą popularność wśród fanów strategii, ale jeśli lubisz szybka akcję i efektowne przygody, możesz się srogo zawieść.

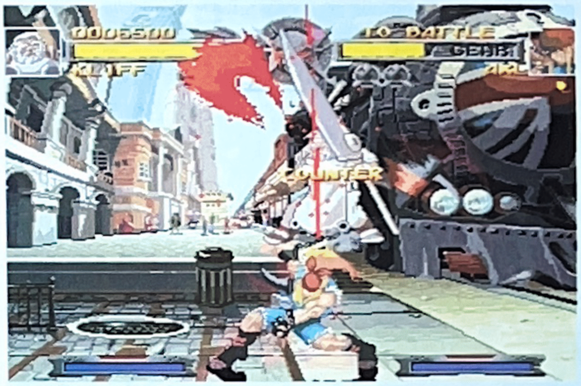
Guilty Gear

Wydawca: Studio 3
Producent: ARC System Works
Liczba graczy: 1-2
Premiera: Marzec

Ta dwuwymiarowa bijatyka nawet pięć lat temu nie wyróżniałaby się niczym szczególnym. Pomimo tego, że na rynku króluje *Tekken 3*, niektórzy gracze wolą bić się w 2D. Tak przynajmniej sądzą kolesie z firmy Studio 3.

Ponieważ *Guilty Gear* pojawia się na PlayStation kilka lat po debiucie swoich najgroźniejszych konkurentów, można by się spodziewać, że osiągnie przynajmniej poziom *Street Fightera Alpha*. Nic z tych rzeczy, przynajmniej na razie. Grafika i animacja jest przestarzała, a grywalność sprowadza się to naciskania na oślep guzików i czekaniu na cud.

Najbardziej frustrującym elementem gry jest cios Ichigeki Hissatsu, którego przygotowanie trwa całe wieki, ale który momentalnie zabija Twojego przeciwnika. Czy możesz wyobrazić sobie coś gorszego — szczególnie, gdy walczysz przeciwko swojej konsoli? Zakończenie walki w ten sposób nie przynosi dużej satysfakcji, chyba że uwielbiasz oglądać komiksowe potworki.



Efektowne specjale wyróżniają się na tle przeciętnej animacji postaci.

PSM OPINIA **Dwuwymiarowa bijatyka zupełnie nie na miarę naszych czasów. Co gorsze, wygląda na to, że *Guilty Gear* nie będzie w stanie stawić czoła *Street Fighterowi*.**

szkielet / **przygoda** / upiory / **graficzka**

Wydawca: SCEE
Producent: SCEE
Liczba graczy: 1
Premiera: Kwiecień

Medievil II

Nasz bohater nie rozłożył się do końca i nadal leje z ręką w ręce.

OPINIA

Więcej tego samego, ale jedynka była tak wielką przyjemnością, że z otwartymi ramionami przyjmiemy kolejną porcję.

Medievil był hitem, na który czekaliśmy dłuuugo. Można było więc przypuszczać, że i kontynuacja pojawi się nieprędko. Tymczasem wielkie zaskoczenie. Już jest wersja grywalna, a w kwietniu pełna!

Akcja drugiej części rozgrywa się 500 lat po zakończeniu jedynki — w Londynie 1888 roku. W erze industrializacji zły czarownik i jednocześnie przedsiębiorca Lord Palethorn za pomocą zaklęcia powołuje do „życia" armie truposzy. Jego celem jest przejęcie kontroli nad Londynem, a następnie nad całym światem. Aby tego dokonać, potrzebuje ostatnich stron z księgi zaklęć. Łatwo mu nie będzie, bo obudzony został także nasz bohater Sir Daniel Fortesque. Będziemy uczestnikami wyścigu i wielu potyczek między dobrem a złem. Tylko od nas zależy, kto zatryumfuje.

PSM z przyjemnością zagrał w przedpremierową wersję gry. Już teraz widać, że autorzy nie spoczęli na laurach. Grafika jest lepsza, animacja wręcz perfekcyjna, a i lokacje zyskały większe rozmiary i mnóstwo szczegółów. W tej wersji brak było jeszcze filmików — niestety.

Prawdziwą rozkoszą dla oka jest... oglądanie potworów. Są, hmm, ślicznie oteksturowane i ruszają się jak żywe. Niektóre z nich dodatkowo zostały wyposażone w całkiem niezłą sztuczną inteligencję (no dobra, to trochę zbyt szumne określenie). Jedne należy lać bez opamiętania i wygrać, inne są bardziej sprytne. W pełnej wersji będzie pewnie jeszcze trudniej. To dobrze — trzeba będzie pogłówkować.

Szykuje się naprawdę solidna rzecz — po prostu więcej, szybciej, lepiej! Swoją drogą, jeśli ukaże się kiedyś *MediEvil 3*, to... pewnie nas zabije (bo będzie na PS2).

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA:
Proponujemy atrakcyjne ceny i formy płatności.
Zapraszamy firmy z terenu całego kraju.

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl

Kup grę, otrzymasz kartę 1MB lub PAD za: 30,- zł

UWAGA !!!
Osoby zainteresowane naszą ofertą prosimy o przesłanie zaadresowanej koperty ze znaczkiem, z dopiskiem PS
POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW

Wydawca: SCEE
Producent: Attention To Detail
Liczba graczy: 1-2
Premiera: Kwiecień

Rollcage Stage II

NIE JEDZ OBFITEGO OBIADU - POWRACA WYŚCIG, W KTÓRYM JEŹDZI SIĘ PO SUFICIE.

Firma ATD zajmuje się produkcją gier od ponad 10 lat. Ma na swoim koncie tytuły w rodzaju *Cybermorph*, *Blast Chamber* i *Super Sprint*. Jednak koderzy z Liverpoolu słyną głównie z wydanego przez firmę Psygnosis *Rollcage*. To wyścig, w którym dosłownie może Ci się przewrócić w głowie (i żołądku). Zainspirowany przez *WipEout* (jak na ironię gra miała nosić tytuł *WipEout: Rollcage*) wyścig był jedną z najbardziej rewolucyjnych gier 1999 roku. Samochodziki jeździły tu zarówno po podłodze, jak i po suficie. Zaś dzięki całemu arsenałowi byłeś w stanie roznosić w pył poszczególne elementy scenerii i utrudniać przejazd swoim przeciwnikom. Psygnosis? Raczej Psychotic.

Połącz ze sobą kilka dopałek, a osiągniesz zapierające dech w piersiach efekty.

Mająca się wkrótce ukazać (tym razem nakładem Sony) kontynuacja z podtytułem *Stage II* zapowiada się jeszcze bardziej ekstremalnie. Zamiast siedmiu dopałek, ma ich być aż 12. Ale na tym nie koniec: można je mnożyć dzięki systemowi akumulacji. Połącz ze sobą kilka dopałek, a osiągniesz zapierające dech w piersiach efekty. W *Rollcage Stage II* nie brakuje również broni zaczepnej w rodzaju karabinów maszynowych czy fali uderzeniowej.

Mamy tu również nowe tryby dla jednego gracza. Na przykład Scramble umożliwia ekstremalnie szybką jazdę na dragsterowym torze. Trzeba tylko uważać, żeby nie wpaść w otchłań. Potem trzeba się zatrzymać w wyznaczonej strefie albo zakończyć żywot w bezkresnej przepaści.

Nie wiadomo jeszcze czy w trybie Replay będzie można zmieniać ustawienie kamer. To byłaby straszna szkoda, gdyby firma ATD pozbawiła nas rozkoszy oglądania najbardziej spektakularnych karamboli w dziejach PlayStation.

Rollcage Stage II to więcej tego samego, od tras i broni po tryby gry. W wielu momentach wydaje nam się, że to bardziej update niż kontynuacja, ale cóż to za update! Nowe tryby i rodzaje broni są znakomicie dobrane. Nawet jeśli nie przestałeś jeszcze grać w oryginał, natychmiast zakochasz się w jego drugim wcieleniu.

Na torze możesz osiągnąć astronomiczną prędkość 640 kilometrów na godzinę.

Na trasach miejskich znajduje się sporo elementów scenerii, które można zniszczyć. Wykorzystujesz je później do blokowania drogi przeciwnikom. Wyceluj i pozostaw po sobie kupę gruzu.

W trybie Scramble trasy są zawieszone w przestworzach. Jeśli nie naciśniesz w odpowiednim momencie na hamulce, zapadniesz się w niebyt.

UWAŻAJ NA...

WALKI JEDEN NA JEDNEGO

Tryb walki dla dwóch graczy to bez wątpienia najciekawszy element *Stage II*. Przeciwnicy spotykają się w deathmatchach. Warunki zwycięstwa można ustalić samemu, rozróżnia się wyścigi na punkty i na czas. Nowa broń i tarcze naprawdę udowadniają swoją wartość na arenach. Co więcej, przemyślane dopałki powodują, że walki są niezwykle zacięte. Odpowiedni design aren sprawia zaś, iż przez cały czas przeciwnicy widzą się nawzajem.

PSM OPINIA

ZA
- Olbrzymi arsenał dopałek.
- Intrygujące nowe tryby rozgrywki.
- Świetna taneczna muzyka.

PRZECIW
- Za mało rewolucyjnych zmian.
- Nużąca muzyka (kwestia gustu).
- Bywa dezorientująca.

ZANIM KUPISZ

Stage II to więcej tego samego. Pozostała ta sama wypełniona po brzegi adrenaliną grywalność. Mamy tu nowe trasy, lecz co o wiele ważniejsze, również nowe tryby dla jednego i dwóch graczy. Nowa broń wpływa korzystnie na stopniowe narastanie poziomu trudności.

Wydawca: SCEE
Producent: 989 Studios
Liczba graczy: 1-4
Premiera: Marzec

Cool Boarders 4

CZY WRAZ Z NASTANIEM ZIMY ZACZYNASZ SIĘ NUDZIĆ? JEŚLI TAK, TO PRZECZYTAJ TĘ STRONĘ.

Sceneria przewyższa wszystko co widzieliśmy do tej pory na stokach PlayStation. Trasy mają liczne rozgałęzienia — zupełnie jak w rzeczywistości.

Cool Boarders była pierwszą grą snowboardową na PlayStation. Dlatego właśnie seria ta ma dużą przewagę nad rywalami. Jednak wydaje się, że trzy wydane do tej pory tytuły nie zasłużyły sobie na swoją reputację. Co więcej, na półce z napisem „snowboardowe gry na PlayStation" robi się coraz ciaśniej. Ostatnio pojawiły się tytuły *MTV Snowboarding* i *Trick 'N' Snowboarder* firmy Capcom.

Ale firma Studio 989, twórcy *Cool Boarders,* nie ustaje w wysiłkach mających na celu stworzenie idealnego symulatora zjeżdżania z góry na kawałku deski. Wzięli sobie do serca krytykę, z jaka spotkały się trzy poprzednie gry i w „czwórce" wprowadzili wiele zmian. Najbardziej rzuca się w oczy wykorzystanie nazwisk prawdziwych zawodników (nikt w redakcji nie był w stanie odróżnić Chada Otterstormsa od Jimmy'ego Halopoffsa) i producentów desek. Każdy zawodnik jest w stanie wykonać setki głupio nazwanych trików i specjali. Nasz faworyt to obrót nieświeżej ryby (stalefish tweak).

Jeśli chodzi o dostępne opcje, to nie ma tu żadnych niespodzianek. Wszystko jest na swoim miejscu: Downhill, Half Pipe i tryb Big Air. Do Twojej dyspozycji oddano pięć górek. Mamy też tryb dla czterech osób, w którym możesz zawstydzić swoich kumpli i pokazać im skok, jakiego nigdy w życiu nie widzieli. Każda z 30 tras kryje w sobie wiele niespodzianek. Możesz je odkryć tylko wtedy, jeśli udowodnisz, że nie boisz się deski. To dodatkowa zachęta do zwiększania swoich umiejętności.

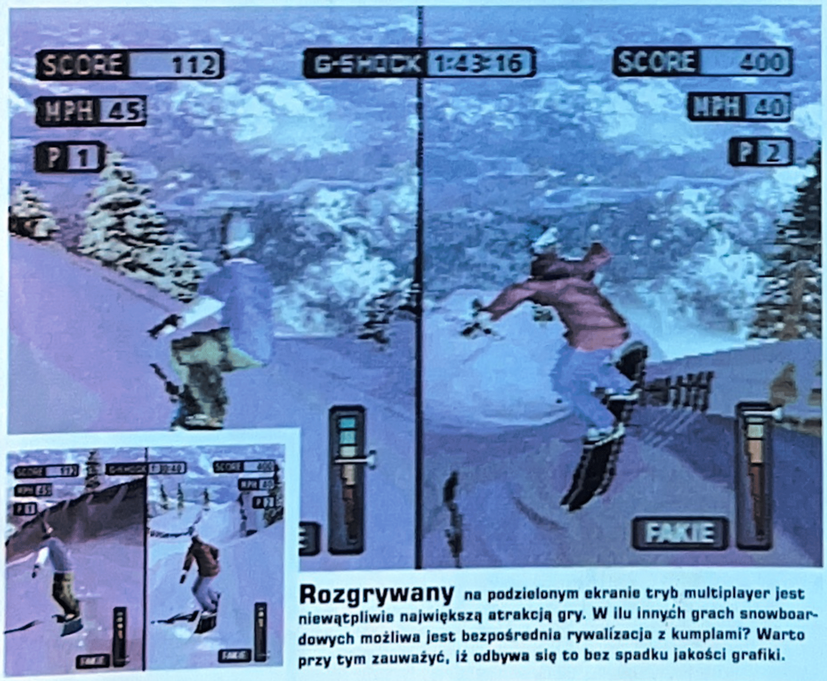
> **„Mamy tryb dla czterech osób, w którym możesz zawstydzić kumpli i pokazać im skok, jakiego nigdy w życiu nie widzieli...."**

Największą wadą *CB3* był system sterowania. Kolesie z 989 obiecują, że w *CB4* ulegnie on poprawie. Animacja ma być wyświetlana z prędkością 30 klatek na sekundę. Radzimy dobrze nasmarować deski.

Na większości tras istnieją dziesiątki okazji do wykonywania rozmaitych sztuczek.

UWAŻAJ NA...

SZANSĘ ZMIERZENIA SIĘ Z KUMPLAMI



Rozgrywany na podzielonym ekranie tryb multiplayer jest niewątpliwie największą atrakcją gry. W ilu innych grach snowboardowych możliwa jest bezpośrednia rywalizacja z kumplami? Warto przy tym zauważyć, iż odbywa się to bez spadku jakości grafiki.

PSM OPINIA

ZA
- Wiele tras.
- Dużo się dzieje.
- Prawdziwe deski i zawodnicy.

PRZECIW
- Sterowanie wymaga dopracowania.
- Nieprzekonywująca animacja.
- Częste zwolnienia.

ZANIM KUPISZ
Zakładając, że firmie Studio 989 uda się poprawić sterowanie, tytuł ten może okazać się długo oczekiwanym przełomem w historii całej serii. Jak na razie mamy piękną grę, ale to nie wystarczy, by przyciągnąć miliony graczy.

Wydawca: SCEE
Producent: 989 Studios
Liczba graczy: 1-2
Premiera: kwiecień

Syphon Filter 2

DWA RAZY WIĘCEJ AKCJI I JEDEN BOHATER — CZY DA SOBIE RADĘ?

Pierwszy *Syphon Filter* dla niektórych był równie pasjonujący, co *Metal Gear Solid*. Znakomite i pełne napięcia szybkie akcje tajnego agenta Gabe'a Logana sprawiły, że PSM zarwał niejedną nockę. Po skończeniu gry pozostał niedosyt i oczekiwanie na ciąg dalszy. Minęło kilka miesięcy i firma 989 Studios uraczyła nas przedpremierową wersją *Syphon Filter 2*.

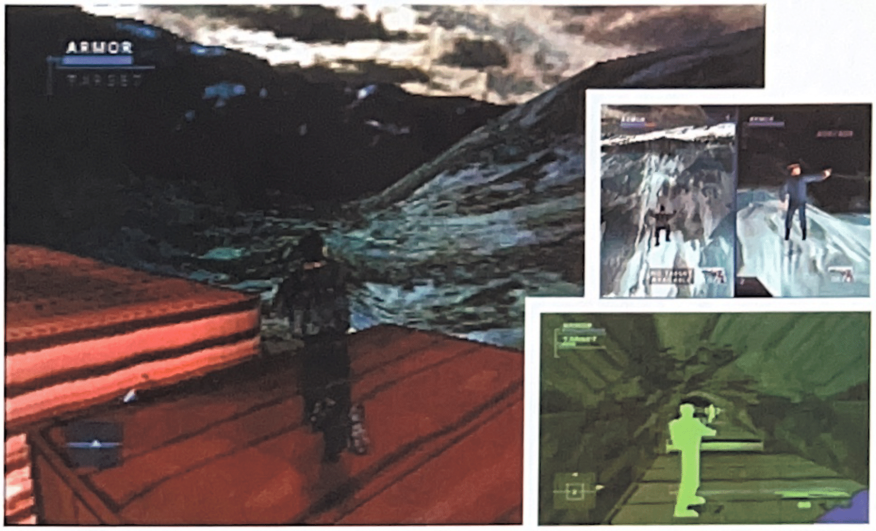
Nowy *Syphon* ukaże się na dwóch CD! Czyli dwa razy więcej akcji. Dwadzieścia poziomów w trzech światach. Oprócz Gabe'a na niektórych poziomach będzie możliwość pokierowania... Lian Xing. Powiększyły się nie tylko poziomy, ale i arsenał, który zawiera więcej skutecznych i śmiercionośnych zabaweczek. I to jeszcze nie wszystko! Będzie można grać we dwie osoby, na ekranie deathmatchowym. Do wyboru będzie spora liczba postaci, w które można się wcielić podczas walki z przeciwnikiem. Między innymi Mroczny Mnich, Rhoemer (z pierwszej części) i... nieboszczyk. Postacie do wyboru są, hmmm... zgoła idiotyczne (niektóre).

„Postacie na śniegu wydzielają z ust dymek. Zabawa jest przednia..."

Deathmatche przebiegają standardowo — pojawiasz się na planszy (a jest ich kilka) w losowym miejscu i masz do dyspozycji pistolet z resztką amunicji oraz nóż. Resztę znajdziesz na polu walki. Jest ciekawie, choć czasem trzeba się nieźle nabiegać, aby dopaść przeciwnika. Ciekawy przerywnik, ale na razie nieco niedopracowany.

Wszystko to brzmi smakowicie, a co z oprawą w *SF2*? Jest dobrze, nawet bardzo. Grafika została poprawiona, ruchy bohaterów są wykonane techniką motion capture, a postacie na śniegu „wydzielają" z ust parę. Zabawa jest przednia, przeciwnicy są inteligentni i na atak Gabe'a mogą różnie zareagować. Na przykład uciec albo wydąć innym rozkaz do ataku. Dodatkowym plusem jest to, ze utrzymano klimat poprzedniczki — jest mroczno i straszno, a i muzykę tylko lekko przearanżowano.

PSM ma nadzieję, że wersja finalna ukaże się na czas, bo odczuwamy głód dobrej akcji w ukryciu (wielce obiecujące adaptacje filmów szpiegowskich nas zawiodły). *Syphon Filter 2* to coś więcej niż tylko „mission pack".



Skąd my znamy tego faceta? Rambo? Nie, to Gabe. Aaaa! Ten od filtrów syfonowych... cokolwiek by to było.

Klimat terroru i thrillera został utrzymany. Adrenalina pojawia się w żyłach, gdy muzyka zaczyna przyspieszać. Zaraz Cię zabiją! He, he...

PSM OPINIA

ZA
- Więcej akcji (2 CD).
- Wielkie poziomy.
- Deatchmatch dla dwóch graczy!

PRZECIW
- Kosmetyczne zmiany w grafice.
- Stracisz dwa razy więcej czasu, a mógłbyś skosić rodzicom trawnik!

ZANIM KUPISZ
Jedynka nie była ideałem, ale w porównaniu z późniejszymi grami szpiegowskimi i tak wypadała świetnie. Dlatego ignorując fakt, że to więcej tego samego, zamierzamy się rzucić na *SF2*, kiedy już się ukaże.

IN COLD BLOOD

ATAK FAKTÓW

Wydawca:	SCEE
Producent:	Revolution
Premiera:	Maj
Format:	PlayStation

ZAPOMNIJ O PLAYSTATION2. TEN ROK BĘDZIE ŚWIADKIEM WYDANIA NAJBARDZIEJ AMBITNYCH GIER, JAKIE WIDZIAŁA PIERWSZA PLAYSTATION. PSM PRZEDSTAWIA FAKTY NA TEMAT ŚCIŚLE TAJNEGO PROJEKTU FIRMY REVOLUTION — *IN COLD BLOOD.*

PSM przyjmuje poufne dane na temat *In Cold Blood*. Lokalizacja: Tajna (tak naprawdę to York).

W *In Cold Blood* co krok potykamy się o technologię. Są i bomby. A my lubimy bomby.

Gry z serii *Broken Sword* potwierdziły reputację firmy Revolution uważanej za jednego z nielicznych producentów, którzy potrafią w dzisiejszych czasach tworzyć wciągające przygodówki point'n'click. *BS* to były dwie wymagające, dobrze wyważone gry, które wyglądały wspaniale i opowiadały wyrafinowaną historię. Ale point'n'click? To już zdaje się przestarzały pomysł, nieprawdaż? Przynoszą na myśl stare pecety z pikselowatą grafiką i piszczącymi odgłosami. Pachnie trochę trupem. Na szczęście firma Revolution doszła do podobnych wniosków rozpoczynając ▶

ZIMNOKRWISTA OBSADA

CORD

Nazywa się Cord. James Cord. Agent MI6 i bohater naszej opowieści. Na początku gry Cord jest torturowany. Przez kogo i z jakiego powodu – nie wiesz. Ale cierpienie wyzwala wspomnienia misji, która wyglądała na rutynową. Misji w rosyjskiej republice Wołgii...

NAGAROW

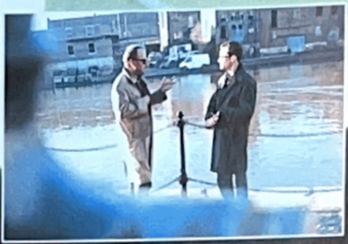
Jeśli kogoś określa się jako „postać, którą mógłby zagrać Peter Cushing", to musi to być Dimitri Nagarow, bezlitosny dyktator, który uczynił z Wołgii potęgę. To wręcz archetyp Złego Faceta. Na początku gry torturuje Corda i jest znany z tego, że do publicznych wystąpień używa dublera.

KOSTOW

„Wyobraź sobie Briana Blesseda jako rosyjskiego bojownika o wolność", w ten sposób Charles Cecil przedstawia kontakt Corda w Wołgii – Gregora Kostowa. Ten olbrzym o niedźwiedziej posturze należy do partyzantki VFF (Volgian Freedom Fighters). Dlatego regularnie będzie sobie wydłubywał z zębów kawałki scenerii.

CHI

Drobna agentka Chin, Chi-King Chetung nie ufa Cordowi jeszcze bardziej niż Amerykanom. Oboje wpadają na siebie już podczas pierwszej misji In Cold Blood. W późniejszych levelach Chi jest wzięta jako zakładniczka przez Wołgian i prawdopodobnie w pewnym momencie będziesz musiał jej zaufać. Tylko na jak długo...



Nasz agent zbiera dodatkowe dane. Informatorem jest człowiek o imieniu Cecil.

„Chcieliśmy wywrzeć na graczu większą presję, ale jednocześnie nie chcieliśmy z tym przesadzić" – Charles Cecil.

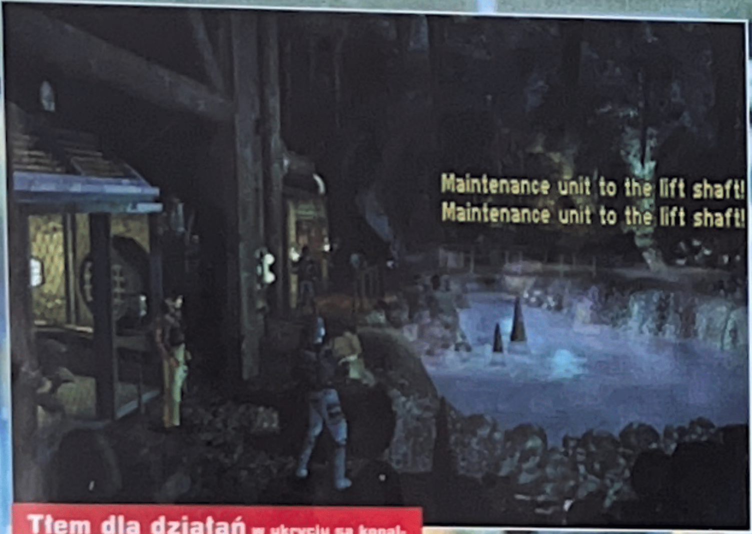
► prace nad *In Cold Blood* – szpiegowskim thrillerem, który stanowi miksturę akcji i przygody i może się poszczycić scenariuszem i produkcyjnym rozmachem równym hollywoodzkim hitom.

„Chcieliśmy odejść od point'n'click", mówi założyciel Revolution i producent wykonawczy *In Cold Blood*, Charles Cecil. „Zdecydowaliśmy, że to już przestarzały mechanizm rozgrywki. Projekt, który tworzymy, jest grą akcji, w której przede wszystkich się chowamy i strzelamy, więc jest to natychmiastowe i ekscytujące środowisko". Wszystkie te wzmianki o szpiegach, ukrywaniu się, bieganiu i strzelaniu przywodzą na myśl *Metal Gear Solid* albo nawet *Resident Evila*, ale po pięciu minutach spędzonych z *In Cold Blood* staje się jasne, że celem Revolution jest podniesienie poprzeczki w dziedzinie gier z silnym wątkiem fabularnym, a nie po prostu skopiowanie klasyka firmy Konami.

Tak jak przedtem gry *Broken Sword*, *In Cold Blood* jest wyposażona w silną i wyrafinowaną fabułę. Jest to opowieść o szpiegostwie i zdradzie, a rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Chiny i Stany Zjednoczone są na krawędzi wojny z powodu konfliktu o Taiwan. Tymczasem nowa, niepodległa kraina – Wołgia (gdzieś na terenie obecnej Rosji) – znajduje się w żelaznym uścisku dyktatora Dimitriego Nagarowa. I nikogo by to specjalnie nie obeszło, gdyby Wołgia nie miała bogatych złóż błękitnej nefaliny.

Błękitna nefalina to substancja istniejąca naprawdę. Naukowcy wierzą, że stanie się kluczem do nadprzewodnictwa w temperaturze pokojowej (czyli będzie największym przełomem w elektronice od czasu półprzewodników). W grze nefalina ma już zastosowanie w praktyce i pozwala Wołgianom budować zaawansowane superkomputery i technologie militarne. To czyni z Wołgii trzecią obok USA i Chin siłę światową i powoduje, że z Nagarowem trzeba się liczyć.

To tło wydarzeń wcale nie jest Ci wykładane na początku gry, która zaczyna się dość gwałtownie. I w bardzo przemyślany sposób. Otwierająca sekwencja ukazuje Twoją postać – agenta MI6, Johna Corda – torturowaną przez Nagarowa. Stopniowo w Twojej głowie (czyli na ekranie) pojawiają się wspomnienia. Cord nie pamię-



Tłem dla działań w ukryciu są kopalnie nefaliny w fikcyjnej republice Wołgii.

ta, jak i dlaczego tu trafił, ale w czasie tortur zaczyna sobie przypominać fragmenty swojej przeszłości — jego umysł odtwarza wydarzenia, a gracz musi własnoręcznie poruszać się po tych epizodach. Wspomnienia zajmują 2/3 gry — wtedy docierasz do momentu zero — gdy Cord jest torturowany. Pozostałe 30% gry to zwieńczenie fabuły.

OK, to może brzmieć jak prosta sztuczka z zakłóceniem chronologii wydarzeń, grywalnymi wspomnieniami i zwykłą serią misji pod spodem. Ale opisanie tymi słowami *In Cold Blood* jest mniej więcej jak powiedzenie o *Gran Turismo 2*, że jest niczym więcej jak fajną grą wyścigową. Charles Cecil traktuje swoje historie poważnie, wykorzystując klasyczne techniki pisania scenariuszy, strukturę fabuły i wlewając to do gier Revolution. Z entuzjazmem opowiada nam, że fabuła *In Cold Blood* jest „bardzo emocjonująca jeśli chodzi o sposób opowiedzenia historii, ponieważ już na samym początku masz podany pełen napięcia incydent, co powoduje, że wiesz, co się zdarzy. Ale nie wiesz kiedy, dzięki czemu udało nam się stworzyć ekscytację i napięcie". Ale, co podkreśla Cecil, w grach Revolution wątek fabularny nie jest na siłę doklejony do gry. Oba człony muszą być nierozerwalnie zespolone.

„Gdy planowaliśmy kształt *In Cold Blood*", mówi, „zdecydowaliśmy, że chcemy aby przeszkody w grze logicznie wynikały z fabuły, tak jak to miało miejsce w *Broken Sword*. Nie chcieliśmy zamieniać gry w serię głupich łamigłówek. Jednakże głupie łamigłówki to kuszące rozwiązanie, ponieważ o wiele łatwiej je wymyślać".

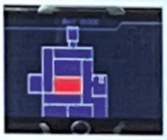
Cecil twierdzi, że takie łamigłówki są jednym z powodów schyłku przygodówek point'n'click i trudno nam się z nim nie zgodzić. „Ludzie tak dobrze poznali już schemat tych łamigłówek, że natychmiast widzą rozwiązanie", mówi Cecil. ▶

SKUP SIĘ, 007

Żaden szanujący się szpiegowski dreszczowiec nie może pokazać się na sklepowych półkach bez zestawu fantastycznych gadżetów. Przedmiotem, który będziesz najczęściej używał w *In Cold Blood*, jest Remora, masywny zegarek w stylu lat 70...

BAZA DANYCH

Jedną z funkcji zegarka jest dostęp do bazy danych, która informuje Cię co jest czym i kto jest kim. Dostarcza danych na temat Twojej misji i tła wydarzeń — opisy miejsc, obiektów i postaci występujących w *In Cold Blood*.



MAPA

Opcja mapy pozwala poruszać się po lokacjach gry. Wbudowany skaner otoczenia przydaje się do śledzenia ruchów strażników i robotów. Gdy wiesz, gdzie są, możesz zdecydować, czy da się między nimi prześlizgnąć, czy trzeba uderzyć.

KOMUNIKATOR

Remora może także wysyłać i odbierać sygnały w podczerwieni. Dzięki temu może zdalnie łączyć się z innymi komputerami. Podejdź do jednego z nich i rozpocznij połączenie, a będziesz mógł uprawiać hakerkę w Wołgiańskiej sieci informatycznej i zbierać przydatne informacje.

Dzięki supernowoczesnym, ukrytym kamerom możemy szpiegować twórców gry podczas pracy.

MASZ OGIEŃ?

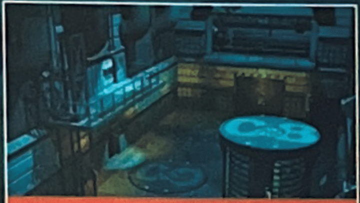
Chcesz wiedzieć, na czym polega gra w *In Cold Blood*? Oto rozpoczęcie misji, by dać Ci ogólne wrażenie.

Po użyciu liny w celu dostania się na pokład gigantycznego Wołgiańskiego pociągu, Cord utkwił w dobrze strzeżonym obszarze. Aby się wydostać, musi umieścić jedyną posiadaną minę na tych drzwiach w centrum obrazka i zdążyć się odsunąć.

Wciąż będąc w pociągu, Cord kieruje się do hałaśliwej siłowni. Wydaje się, że jedyne wyjście stąd biegnie po lewej stronie silnika, ale znaleziona na końcu winda jest na innym piętrze i nigdzie nie widać niczego, co mogłoby ją tu sprowadzić.

Gdy Cord schodzi do windy, jego uwagę przyciąga czujnik dymu (odwraca głowę w jego kierunku). Zaraz, czy w inwentarzu nie widziałeś zapalniczki? A zatem zapal ją pod detektorem...

...i włączy się alarm, ściągając tu technika. Zjeżdża oczywiście windą i jedyne, co pozostaje Cordowi, to jego zabicie lub pozbawienie przytomności. Ale na górze mogą być strażnicy i strzał może ich zaalarmować... Och, decyzje, decyzje...



Mroczna atmosfera spowija większość gry. Suspence? O tak, taczkami go można wywozić...

► „A producenci starają się im w tym przeszkodzić tworząc nielogiczne zagadki".

W *In Cold Blood* historia podzielona jest na dziewięć misji. Zarówno wątek fabularny, jak i skala miejsca akcji, są ogromne. W grze widzimy 400 ujęć kamery w około 300 lokacjach. Gdy Cord trafia w jakieś miejsce, gra często zmienia ujęcie kamery, pozwalając przyjrzeć się bliżej otoczeniu albo czemuś, czego Cord szuka. To znana technika używana w przygodówkach od *Alone In The Dark* po *Resident Evila*, ale przedstawiciel Revolution twierdzi, że ich sposób popychania akcji przez fabułę oferuje coś zupełnie nowego.

Revolution nie boi się czerpać inspiracji skąd tylko ma ochotę. Jeśli jakiś obiekt w pomieszczeniu jest czymś więcej niż tylko dekoracją, Cord odwróci głowę i przyjrzy się mu przechodząc w pobliżu. „Nie chcieliśmy podświetlać przedmiotów, ponieważ jest to niedelikatna metoda", wyjaśnia Cecil. Czyli patrzenie na przedmioty, tak jak w *Grim Fandango* na PC, dorzucamy. „Dokładnie", przyznaje Cecil. „Nie wstydzimy się stosować czyichś dobrych pomysłów".

Ponieważ zniknął niesprzyjający dynamicznej akcji interfejs point'n'click, wydarzenia będą się tu toczyć o wiele szybciej niż w poprzednich przygodówkach Revolution. „Chcieliśmy wywrzeć na graczu większą presję", wyjaśnia Cecil, „ale jednocześnie nie chcieliśmy z tym przesadzić". Dlatego w większości przypadków nie będziesz zmuszony do strzelania, a potem zadawania

MÓWIMY TU O REVOLUCJI...

PSM: *In Cold Blood* to bardzo kinowa gra, zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i strukturę. Czy inspiracją były jakieś konkretne filmy?

Charles Cecil: Na pewno chcieliśmy uniknąć porównań z Bondem, ponieważ bardzo łatwo wskoczyć w bondowy schemat. Większymi inspiracjami była struktura *The Usual Suspects* i filmów akcji, np. *Gorączka*. Nie mogę powiedzieć, że chcieliśmy, by gra była jak te filmy, ale próbowaliśmy odtworzyć ich intensywność. To kwestia połączenia akcji i silnej fabuły.

Ale czy istota rozgrywki polegająca na własnoręcznym robieniu czegoś nie koliduje z fabułą, która polega na opowiadaniu wydarzeń?

Moim zdaniem gdybyśmy próbowali robić filmy tak jak gry, stworzylibyśmy kolejne katastrofy w stylu interakcyjnego filmu. Ale gdy spojrzymy na film i zastanowimy się, jak najlepiej wbudować tu coś, co możemy nazwać interakcyjnym środowiskiem, wtedy zaczynamy posuwać się do przodu. Filmy pokazują miotanie się zirytowanego bohatera próbującego podążać do celu. W grze jest podobnie. Irytujemy gracza. I wszystko jest w porządku, dopóki kłody rzucane mu pod nogi są uzasadnione i zabawne...

Jak pańskim zdaniem rozwiną się gry przygodowe w przyszłości?

Zbyt wiele osób w tej branży zadowala się wyprodukowaniem gry, która jest tylko trochę lepsza od poprzedniej. I jeśli ma się tutaj dokonać przełom — a nie twierdzę, że na pewno się dokona — to stanie się to w wyniku analizowania czym jest grywalność, czego chcą gracze i jak to osiągnąć.

Ale te zmiany częściowo zależą od technologii, prawda?

Absolutnie tak. Szczególnie PlayStation2 jest wielkim wyzwaniem dla naszej kreatywności. Jesteśmy podekscytowani nową konsolą i czujemy się zaszczyceni, że dostaliśmy licencję na tworzenie na nią gier. Teraz musimy się wiele nauczyć. Musimy dopasować teorię do nowej technologii, ponieważ możliwości oferowane nam przez PlayStation2 są ogromne. Zostaliśmy właściwie zaproszeni do współpracy przez oddział Sony zajmujący się PlayStation2. Otrzymali z japońskiej centrali sygnały, że powinni zająć się grami wyzwalającymi emocje, i wybrali nas jako ludzi podchodzących serio do tego zagadnienia. Naprawdę z niecierpliwością czekam, by przekonać się co się da zrobić, a czego nie.

„W grach Revolution wątek fabularny nie jest na siłę doklejony do gry. Oba człony muszą być nierozerwalnie zespolone".

„Lubię gry, w których możesz poruszać się do przodu w szybkim tempie” – CC.

OBURZAJĄCE WYCZYNY CHARLESA

Firma Revolution została założona przez Charlesa Cecila, Tony'ego Warnera i Davida Sykesa. Zanim to nastąpiło, Cecil zjadł zęby na kodowaniu tekstowych przygodówek na ZX81 i Amstrada. Revolution osiągnęła mistrzostwo w tworzeniu gier z wątkiem fabularnym, produkując przygodówki point'n'click.

1992 LURE OF THE TEMPTRESS

Pierwsza gra Revolution, która zawojowała listy przebojów na Atari ST, PC i Amigę. Jest to bogata opowieść z odrobiną magii i miecza, która oferowała niezwykle innowacyjny (w dniu premiery gry), żyjący świat.

1994 BENEATH THE STEEL SKY

Drugi numer jeden na Amigę, ST i PC. BASS – jak ją nazywano – to przygodówka science fiction okraszona grafiką znanego z *2000AD/Watchern* artysty Dave'a Gibbonsa.

1996 BROKEN SWORD

Pierwsza gra Revolution na PlayStation. Wyniki pracy animatorów Disneya i klasyczny soundtrack autorstwa Barringtona Phelounga były mistrzowską oprawą dla współczesnej historii o tajemnicach zakonu Templariuszy (9/10).

1997 BROKEN SWORD II

George i Nico z *Broken Sworda* zamieniają Paryż i Templariuszy na Amerykę Południową, sekrety Majów i narkotykowego barona. Nad *BSII* pracował ten sam kreatywny zespół, co przy jedynce i gra także otrzymała od nas 9/10.

Wielka bomba znajduje się tutaj, by podkręcić akcję. Takich zagrań jest więcej.

pytań – będziesz miał czas na zorientowanie się w sytuacji.

Działanie w ukryciu to napięta akcja, ale pamiętaj że jesteś szpiegiem, nie żołnierzem. Strzelanie do patrolów strażników może rozwiązać problem na krótszą metę, ale strzały zaalarmują innych żołnierzy, którzy zaczną na Ciebie polować. Jak *In Cold Blood* przedstawi akcję w ukryciu, pozostaje na razie tajemnicą – do czasu majowej premiery gry producenci będą zajmować się wyważaniem składników gry. Jakikolwiek będzie tego rezultat, rozgrywka będzie równie szybka, co fabuła.

„Lubię gry, w których możesz poruszać się do przodu w szybkim tempie”, mówi Cecil, „dlatego dajemy graczom rozległe obszary do zwiedzenia. I nigdy nie zmuszamy ich, by zupełnie niepotrzebnie wracali do początku sekcji; chcemy, aby gracz zawsze miał poczucie, że posuwa się do przodu”.

A więc *In Cold Blood* wydaje się być grą szpiegowską, grą akcji i przygodówką naraz, a jednocześnie zawiera grafikę i fabułę godne wysokobudżetowego filmu z Hollywood. To dość ambitny projekt, nieprawdaż? „Wszystko wydaje się zagmatwane, ale – jak każda dobra historia – okazuje się bardzo proste”, wyjaśnia Cecil. „Miejmy nadzieję, że gracz domyśli się o tym dopiero w punkcie kulminacyjnym gry i zakrzyknie: A więc to o to chodziło!”

Ludzie z Revolution mogą sobie wstrzymywać oddechy, ale my już wiemy, że - sądząc po jakości wczesnej wersji – *In Cold Blood* jest poważną kandydatką na przygodówkę nowej generacji, która przeniesie gatunek na nowe, ekscytujące obszary. Zacznij zbierać pieniądze.

Po przesłaniu danych o grze emailem nasz agent miał wrócić do domu. Ale ślad po nim zaginął...

SZUKAJ W KIOSKACH!

Oficjalny Polski

PlayStation

Magazyn Special

SZUKAJ W KIOSKACH!

OCENY PSM

10	PSM jest gotowy uhonorować złotą dziesiątką grę, która jest po prostu idealna.
9	Wyśmienita gra – gorąco polecamy, kupuj w ciemno.
8	Bardzo, bardzo dobra gra. Możesz bez wahania dodać ją do swojej kolekcji.
7	Dobra gra z niewielkimi wadami. Wciąż jednak warta kupienia.
6	Gra z cyklu „dlaczego twórcy przeoczyli ten błąd?" Grywalny tytuł, ale z kilkoma niedociągnięciami.
5	Po prostu średniak. Nieoryginalna albo lekko skopana, ale wciąż można kupić.
4	Poniżej średniej. Prawdopodobnie gra ma poważne niedociągnięcia i zbyt krótką żywotność.
3	Nie wygląda to najlepiej. Być może warto ją jednak wypożyczyć na kilka dni.
2	Najlepszy z najgorszych knotów. Technicznie skopany produkt o nędznej strukturze.
1	Gra nie mająca żadnych atutów. Skandaliczna produkcja poniżej wszelkiej krytyki.

PLAYTEST

PRZEGLĄD I OCENA GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ OSTATNIO (LUB UKAŻĄ NIEDŁUGO) W EUROPIE.

Gran Turismo 2

ISS Pro Evolution

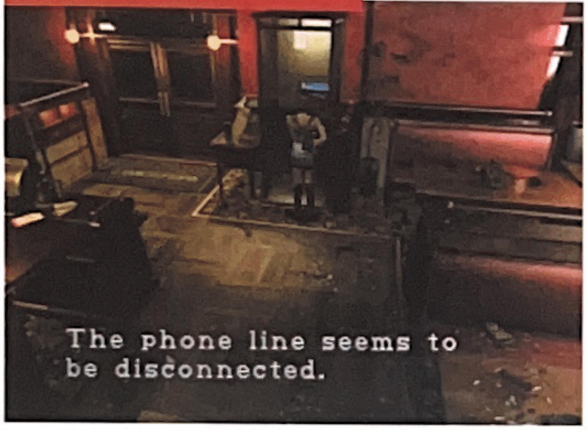
Gran Turismo 2 058
ISS Pro Evolution 064
Magical Tetris 066
Trick 'N' Snowboarder 068
Space Debris 069
Hellnight 070
NBA Showtime 2000 071
Supercross 2000 072
Overblood 2 073
Rising Zan: The Samurai Gunman 074
NHL Face Off 2000 075
Barbie Race And Ride 076
Mary King's Riding Star 077
International Track & Field 2 078
Railroad Tycoon II 080
Vigilante 8: 2nd Offence 081
Warpath: Jurrasic Park 082
Shadow Madness 083
Worms Pinball 084
Baseball 2000 084
Midway Arcade Party Pak 085
Army Men: Air Attack 086
The Next Tetris 087
Pong 087
Pro Pinball: Fantastic Journey 088
Caesar's Pallace 089
Master Of Monsters 089

GRA MIESIĄCA

Resident Evil 3 052

„Celnie wymierzona wiązka efektów (graficznych i dźwiękowych) tworzy klimat równie silny, co najlepsze filmy z zombies..."

Gdy kamera ożywa, wiesz że zbliża się coś strasznego...



Wchodzisz do ciemnego pomieszczenia, zapalasz światło i co widzisz? Uciekające karaluchy? Nie...

DRĘTWE DIALOGI I WSZECHOBECNE POTWORY... WITAJ PONOWNIE W *RESIDENT EVIL*

Resident Evil 3: Nemesis

„Twoje zmysły są ciągle utrzymywane na najwyższych obrotach, ale kon-

DANE

PlayStation Magazine STARPLAYER

WYDAWCA:	Eidos
PRODUCENT:	Capcom
DYSTRYBUTOR:	LEM
PREMIERA:	Marzec
OD LAT:	15
LICZBA GRACZY:	1

Znudzona czekaniem aż Hollywood zbierze obsadę, firma Capcom rozszerzyła perspektywę i dała nowej części Resident Evil całe miasto do dyspozycji. Gdyby dwie poprzedniczki potraktować jako niskobudżetowe filmy z niezłą fabułą, *Resident Evil 3: Nemesis* musiałby być uznany za suto podsypane jenami, naładowane efektami specjalnymi, największe potworne widowisko całego milenium.

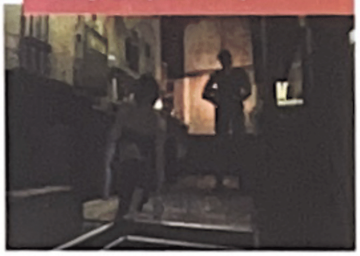
Podczas podążania za wątkiem fabularnym gracz zwiedzi całe Racoon City, przeżyje eksplozję na stacji benzynowej, będzie pędził na przemierzającym pełne zombies ulice wagonie kolejowym. Nie zrób błędu traktując tę produkcję jako tytuł dla wąskiej grupy wielbicieli wszelkiej makabry. *Resident Evil 3: Nemesis* jest nie tylko najlepszą rzeczą, jaka wyszła z siedziby Capcom w Osace — jest także jedną z najbardziej imponujących porcji rozrywki na PlayStation.

Staramy się unikać wyrazu „gra", ponieważ mamy ku temu dobre powody. RE3 jest czymś więcej niż wynikałoby to ze zsumowania poszczególnych elementów. Każdy aspekt epickiej opowieści Capcomu jest spowity pajęczyną zalet i dobrych pomysłów. Gdy gracz błądzi nienaturalnie opustoszałymi ulicami miasta, celnie wymierzona wiązka efektów (graficznych i dźwiękowych) tworzy klimat równie silny, co najlepsze filmy z zombies.

Planując przenieść rozgrywkę na ulice i budynki całego Racoon City, firma Capcom łatwo mogła wpaść w pułapkę. Istniało niebezpieczeństwo, że rozszerzenie miejsca akcji spowoduje utratę tego uczucia klaustrofobii, które uczyniło dwie poprzednie części niezapomnianymi przeżyciami. Nic takiego się nie zdarzyło - *Resident Evil 3: Nemesis* generuje uczucie obecności czegoś, przed czym nie można uciec.

Paradoksalnie, pozwalając graczowi krążyć ulicami miasta, Capcom nawet wzmógł uczucie zamknięcia w pułapce i nieustannego zagrożenia. Całe miasto usiane jest oznakami zniszczenia. Jesteś otoczony dowodami katastrofy na niewiarygodną skalę. Uszkodzone budynki, porzucone samochody... Całe miasto na granicy totalnej ruiny. Jak do diaska zamierzasz przetrwać coś takiego? Szczególnie, gdy śmierć spogląda na Ciebie z każdego zaułka. Zombies roznoszą w pył naprędce zbudowane bariery, pędząc by złapać swoją ofiarę, albo wynurzają się z niedokładnie sprawdzonej kupy śmieci, kiedy jesteś bezbronny. Te małe lecz bardzo efektywne terapie szokowe urozmaicają tępe poczucie zagrożenia towarzyszące nam przez całą przygodę, ale nie są nadużywane przez twórców. Capcom jeszcze to wzmocnił przez dodanie okazjonalnych spotkań z niesioną wiatrem gazetą lub atakującym psem. Powoli, w miarę grania, *RE3* coraz bardziej napina Twoje nerwy. Zmysły są ciągle utrzymywane na najwyższych obrotach, ale Twoją koncentrację burzy coraz ciekawszy wątek fabularny. A kiedy już całkowicie skupisz się na sączącej się fabule, jesteś całkowicie bezbronny wobec następnego ataku...

Ubocznym efektem zwiększenia obszaru gry jest poczucie ogromu szalejącej plagi. *RE3* pożarł nawet scenariusz *Resident Evila 2*. Wizyta na posterunku policji ukazuje zabite deskami pokoje — znak, że rzeźnia z drugiej części toczy się dalej. Na początku wcielasz się w postać Jill Valentine, która znalazła się w samym centrum dramatu. W połowie gry centralną



Scenki przerywnikowe informują Cię o rozwoju wypadków. Ze spotkań z Carlosem wynika, że przyleci po Ciebie śmigłowiec, ale okazuje się także, iż dowódca oddziału sił specjalnych zachowuje się dziwnie. A to pretekst do wzbudzenia wątpliwości i dalszego zakręcenia fabuły.

centrację burzy wątek fabularny"

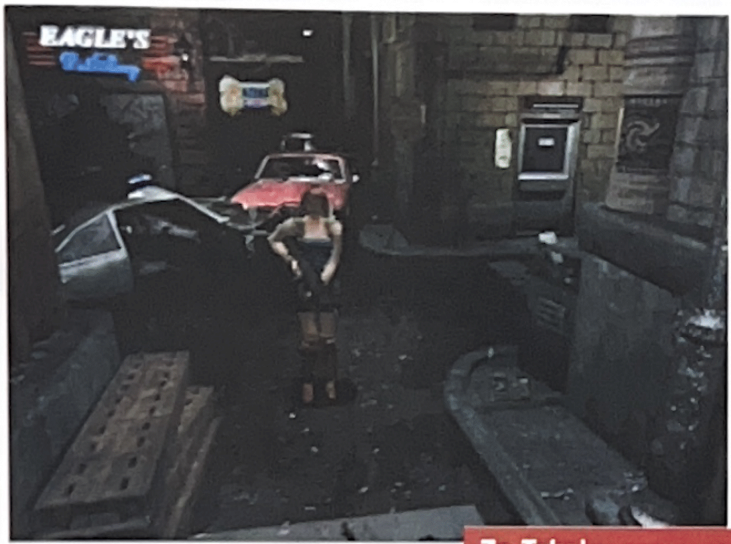
postacią staje się Carlos, zarozumiały żołnierz sił specjalnych przysłanych przez Umbrellę, by zdusić epidemię. W końcu powracamy do Jill, by obejrzeć przerażający finał. Wątek sprytnie podpiera się wydarzeniami poprzedniej części, ale traktuje ją jako mały wycinek większej historii. Naprawdę, *Resident Evil 3* to *Przeminęło Z Wiatrem* gier grozy.

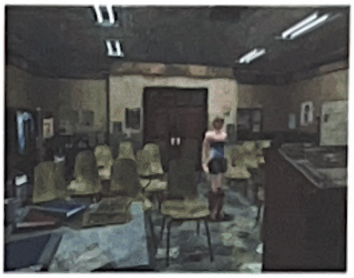
Przez cały czas *Resi 3* karmi gracza masą detali. Lokacje obejmują wyludnione restauracje, redakcje gazet, elektrownię, obiekty naukowe i garaże. Wszystko to pięknie ozdobione charakterystyczną dla serii, łamigłówkową rozgrywką. Wąskie alejki wiodą gracza do centrum handlowego, gdzie ziemia jest wręcz usłana ciałami, a niektóre z nich właśnie zaczynają wstawać w poszukiwaniu pożywienia. Ich hałasy są zwielokrotnione przez echo w hali.

Jednym z najlepszych pomysłów George'a Romero (to on stworzył *Noc Żywych Trupów*) było uczynienie potworami pozostałości po zwykłych ludziach, którzy w ▶

Nemesis pojawia się na Twojej drodze z denerwującą regularnością. Jego sposób poruszania się jest schematyczny, ale masz gwarancję, że mimo to każde spotkanie z potworem zamieni się w rozpaczliwą walkę o życie. Nemesis debiutuje przy kafejce lub na posterunku policji. Wbijając się przez okno potwór demonstruje swoją niechęć dla członków S.T.A.R.S. i rusza w pogoń. Atakuje na dwa sposoby: podnosi Cię i wyciera Tobą podłogę (upokarzające) albo faszeruje Cię serią rakietowych pocisków (bolesne/upokarzające/nie fair).

momencie ataku zombies wykonywali codzienne czynności. *Resident Evil 3* korzysta z tej idei, oferując zróżnicowaną obsadę wśród zombies, np. grubasów, gliniarzy i lokalnych mieszkańców. Do tego trzeba dodać przemyślany i skuteczny sposób tworzenia efektów dźwiękowych. Niepokojący spokój (tak, wiemy że to oksymoron, ale tak właśnie jest!) niegdyś tętniących życiem ulic Racoon City jest zakłócany przez nienaturalne pomruki zombies, strzały w oddali albo krzyk nowej ofiary. I w momencie, gdy chłonący to wszystko gracz jest





Za Tobą! Po chwili gry w *Resident Evila 3* poczujesz, że Twoje nerwy są napięte jak postronki. Klaustrofobiczne lokacje, niepokojąca muzyka i poczucie, że ktoś na Ciebie poluje... Czasami wręcz trudno to znieść.

JAK...
USTRZELIĆ KILKA ZDECHLAKÓW NARAZ

Gdy zaatakuje Cię banda zombies, rozejrzyj się po najbliższym otoczeniu. Niektóre lokacje zawierają przedmioty, dzięki którym możesz się pozbywać wielu umarlaków jednocześnie. Pojemniki z paliwem mogą zostać zdetonowane przez dobrze wymierzony strzał ze strzelby, a w bazie naukowej jest masa delikatnych probówek, które można rozbić uwalniając działający na zombies gaz...

Jeśli nic nie ma pod ręką, możesz tak manewrować, by potwory ustawiły się do Ciebie w kolejce. Wtedy możesz sprawdzić, ile głów zdołasz strącić jednym nabojem strzelby.

„Nemesis nie leży na ziemi zbyt długo"

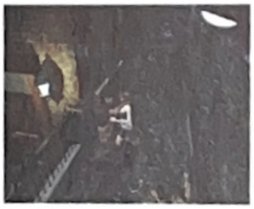
już rozregulowanym kłębkiem nerwów, Capcom jeszcze bardziej podkręca atmosferę. Poznaj tytułowego Nemesis...

Aby odświeżyć nieco formułę *Resi*, firma Capcom wprowadziła kilka zmian. W większości przypadków modyfikacje są bardzo subtelne, ale jeśli chodzi o mistrzowsko przedstawionego Nemesis, nie ma mowy o jakiejkolwiek subtelności. Z powodów, które odkryje Ci pokręcony scenariusz, nienawidzący członków S.T.A.R.S. stwór podąża jak cień za każdym Twoim ruchem. Nemesis ma trzy metry wysokości i wyrzutnię rakiet wtopioną w ramię (!). Spotkanie z czymś takim musi być szokiem, tym bardziej że Nemesis debiutuje w grze roznosząc na kawałki okno i sypiąc wokół gradem pocisków. Taki impet powoduje, że pojawienie się nowego członka rodziny Resident Evil robi niesamowite wrażenie i trudno nie spanikować gdy potwór rzuca się w pogoń za Tobą.

Wielkiego Nemesis można powalić tylko bezpośrednim trafieniem z najcięższego arsenału dostępnego w grze. Tylko wyrzutnie granatów, karabiny i magnum mają jakiekolwiek szanse na chwilowe zatrzymanie bestii. „Zatrzymanie", ponieważ udany atak po prostu unieruchamia potwora pozwalając Ci na ucieczkę. Jak każda szanująca się gwiazda horrorów, Nemesis nie leży na ziemi zbyt długo. Jego długi cień rzuca się na całą grę – inne postacie opowiadają o spotkaniach z Nemesis, a odpowiednio dobrane efekty specjalne zwiastują bliskość potwora. Uczucie czyjegoś oddechu na karku pojawia się z przerażającą częstością. O tak.

Firma Capcom bardzo nie chciała, by *Resident Evil 3* był „taki jak zwykle", przewidywalny i Nemesis nie jest jedynym nowym pomysłem. Gdy sprawy w Racoon City mają się zmienić ze złych na jeszcze gorsze, scenka przerywnikowa nakreśla nadchodzące kłopoty. To może być wszystko: od powrotu Nemesis, po atak z ukrycia grupy dziesięciu mięsożernych umarlaków. W tym punkcie ekran się wybiela i pojawiają się dwie opcje tekstowe. Wybór którejś z nich ma bezpośredni wpływ na wydarzenia – jest to rozgałęzienie fabuły. Jako przykład przytoczymy przygodę Jill w opuszczonej elektrowni. Po rozwiązaniu serii łamigłówek, gdy już jest gotowa do wyjścia, Jill dostrzega za ▶

Wszystko płonie. Grafika jest wyśmienita, szczególnie prerenderowane tła. Racoon City to jeden wielki bałagan i każda scena dodaje swoje trzy grosze do obrazu katastrofy.

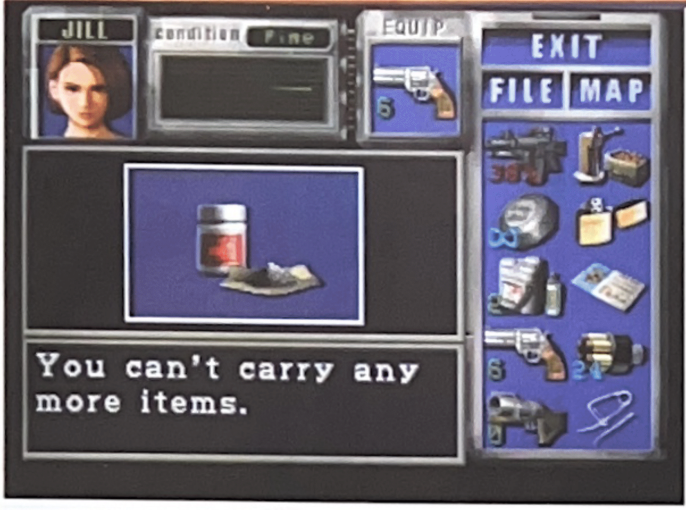


Zatańczymy? Jill przepycha się nieco z grupką nieświeżo wyglądających kawalerów, ale zaraz potem wyciąga strzelbę...

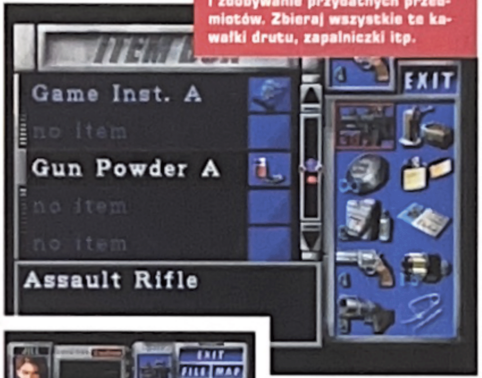
„Zagadki są logiczne,

drzwiami grupę zombies. Teraz trzeba wybrać opcję: albo walczyć ze zdechlakami, albo przeciążyć generator. Druga ewentualność powoduje porażenie zombies prądem wysokiego napięcia i ich natychmiastowe unieszkodliwienie. Jest także pretekstem do rozpętania kolejnej elektryzującej sekwencji przerywnikowej.

Po nieco płytkiej grze *Dino Crisis*, *Resident Evil 3: Nemesis* to powrót z hukiem firmy Capcom i kolejny wkład w gatunek elektronicznych horrorów. Owszem, jeśli weźmie się każdy składnik *Resident Evila 3* oddzielnie, wydawać się może, iż gra jest tylko lekko podrasowaną wersją swoich poprzedniczek. Ale takie traktowanie sprawy to całkowite nieporozumienie. Tak, zagadki są znajome i popadają w stary schemat „znajdź przedmiot A, by dostać się do przedmiotu B, który jest rozwiązaniem łamigłówki C", ale to przecież jeden z najsilniejszych elementów serii. Zagadki są dokładnie wyważone, by nie były ani zbyt łatwe, ani za trudne. Są logiczne, ale nie są zbyt nachalne i oczywiste. Nie niszczą płynności, z jaką sączy się fabuła. Pozo-



Katastrofa na całe miasto pozwala Ci na przeszukiwanie ciał i zdobywanie przydatnych przedmiotów. Zbieraj wszystkie te kawałki drutu, zapalniczki itp.



JAK... TWORZYĆ AMUNICJĘ

Potraktuj Reloading Tool prochem klasy A lub B, a Twoja broń krótka i strzelba staną się silniejsze.

Możesz także mieszać różne gatunki prochu, by uzyskiwać nową, ciekawą amunicję do wyrzutni granatów.

O, proszę: właśnie wynaleźliśmy ładunki zapalające. BC da Ci amunicję kwasową (paskudna w działaniu), AB to granaty, zaś te po dodaniu prochu C mogą przekształcić się w ładunki zamrażające.

ale nie są zbyt nachalne i oczywiste”

stawiają graczowi czas na wykonanie bardziej palących spraw, np. rozwalenie kilku głów za pomocą jednego strzału ze strzelby albo starcie z Nemesis.

Prawda jest taka, że jeśli chodzi o sterowanie i jakość zagadek, Capcom utrafił w sedno już przy pierwszym *Residencie*. Zadaniem kontynuacji było doszlifowanie konceptu horroru i dostarczenie większej porcji tego samego - czyli napięcia, niezdrowo wyglądających zombies i wymagających ale nie frustrujących zagadek. *Resident Evil 3: Nemesis* jest logicznym przedłużeniem serii, ale wszystko jest tu wykonane na najwyższym poziomie. Umarlaki z Racoon City rozkładają się z alarmującą szybkością, ale *Resident Evil 3* pozostaje świeży i intensywny jak kubeł adrenaliny. Klasyk ostatnich miesięcy.

Spotykamy się ponownie. Jeśli kiedykolwiek zbliżysz się w ten sposób do Nemesis, prawdopodobnie przypłacisz to życiem.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

SILENT HILL
Psychologiczna zabawa graczem, która nie potrzebuje hektolitrów krwi, by straszyć.

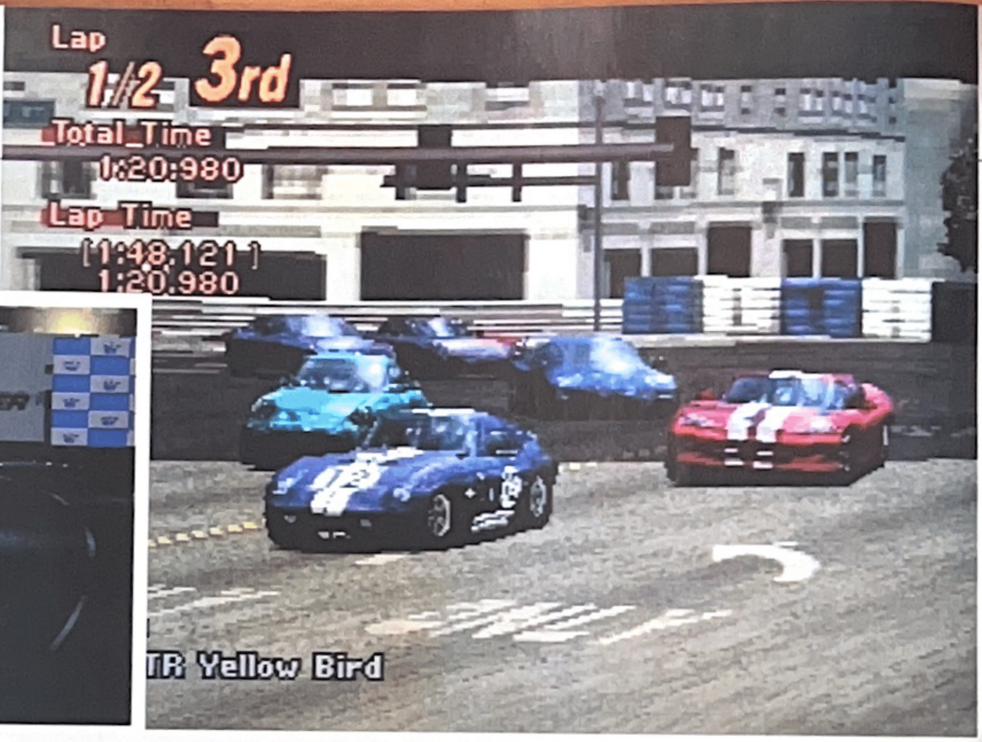
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

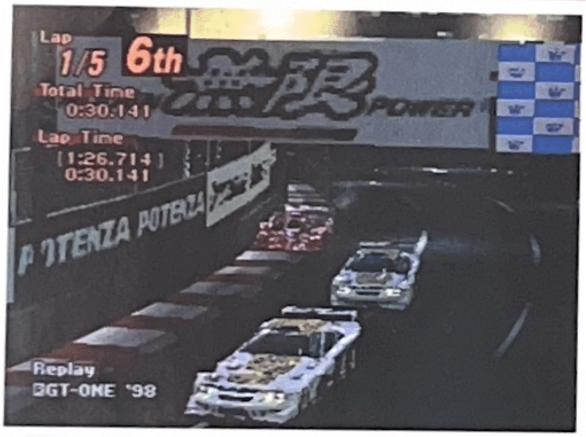
GRAFIKA	Doskonała. Genialnie oddaje klimat i skalę plagi	10
GRYWALNOŚĆ	Więcej zagadek niż kiedykolwiek	10
ŻYWOTNOŚĆ	Poziomy dla ekspertów przedłużają strach	9

PODSUMOWANIE:
Po prostu mistrzostwo świata. *Resident Evil 3: Nemesis* kreuje przekonujące otoczenie, zaludnia je wrogimi istotami i używa architektury Racoon City, by dorzucić więcej wątków i zagadek.

10 NA 10

Większość obecnych w grze samochodów może być kupiona za ciężkie pieniądze, ale niektóre z egzotycznych modeli mogą być tylko wygrane w turniejach. Przykładowo, wciąż próbujemy odblokować TVR Speed 12.





CZY PIERWSZA CZĘŚĆ MOŻE JUŻ ODEJŚĆ?

Gran Turismo 2

„Spowodowała że cała reszta samochodowej rozrywki nagle stała

DANE

PlayStation Magazine STARPLAYER

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Polyphony Digital
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Możesz sobie wyobrazić tsunami paniki, jakie przelało się przez firmę Polyphony Digital, gdy Sony zarządała kontynuacji *Gran Turismo*. Że co? Ma być lepsza od oryginału? Czego oni chcą, krwi?

Niewątpliwie najlepsza gra wyścigowa w historii, *Gran Turismo*, spowodowała że cała reszta samochodowej rozrywki nagle stała się przestarzała. Jedynka oferowała 300 samochodów, które możesz spotkać w prawdziwym życiu, a nawet je kupić, jeśli jesteś wystarczająco bogaty. W większości przypadków były to japońskie marki. A potem mogłeś doznać sposobu, w jaki prowadzi się te auta. Gra w *Gran Turismo* nie sprowadzała się do ciągłego trzymania przycisku X i okazjonalnie skręcania w lewo i prawo. *Gran Turismo* dawała poczucie, że NAPRAWDĘ jedziesz tymi samochodami, piszczysz oponami na zakrętach, drżysz przy każdej oznace utraty przyczepności albo świadomie wprowadzasz wóz w kontrolowany poślizg. Całości dopełniła rozbudowana opcja tuningu samochodów oraz oprawa graficzna, dzięki której już samo oglądanie replayów było bardziej ekscytujące niż granie w większość innych wyścigów. *Gran Turismo* była perfekcją na PlayStation.

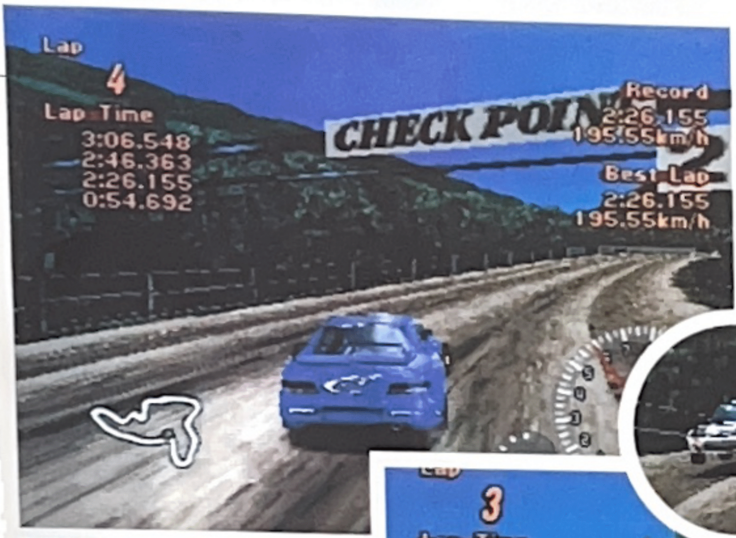
Przez umysły speców z Polyphony musiał zapewne przemknąć obraz kiepskich kontynuacji z przeszłości. *Robocop 2*. *Predator 2*. Nie są to pozycje, które mogłyby stanowić jakąkolwiek inspirację. Ale coś trzeba było zrobić, dlatego twórcy zebrali się w jakimś cichym pomieszczeniu i zaczęli burzę mózgów. Najpierw stwierdzili, że 300 samochodów w grze to jest coś, ale byłoby wspaniale, gdyby jeszcze zwiększyć tę liczbę, np. do 600 wozów. Ale co za auta? Właśnie – co za auta...

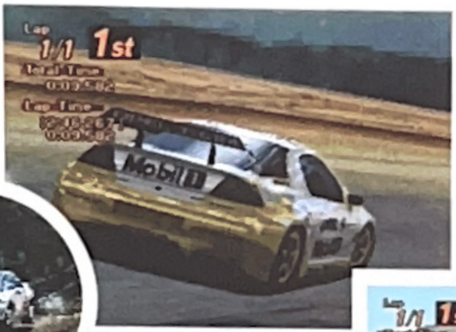
Przed *Gran Turismo* ikoną japońskiej motoryzacji w oczach zachodniego świata był zardzewiały Datsun Cherry. Teraz wiemy więcej. Wiemy wszystko o Evo IV z napędem na cztery koła, Integra Type R z wielką mocą to także już nie tajemnica. Małe Demio, Supra RZ o rekinim temperamencie i niezniszczalny Skyline GT-R podrasowany do 900 koni mechanicznych także nie są nam obce. Po premierze *Gran Turismo* japońscy producenci samochodów coraz częściej pukają do brzegów Europy przywożąc swoje konstrukcje – przypadek czy spisek cyklistów?

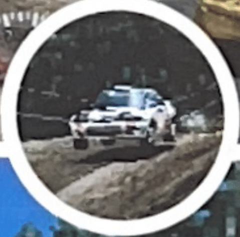
Wiedz zatem, że *Gran Turismo 2* zawiera nie tylko wszystkie japońskie wózki z poprzedniej części, ale także wiele nowych. Na przykład Hondę S2000 - wspaniałe, dwumiejscowe cacko z silnikiem, który z rozkoszą pracuje przy 9000 obrotach na minutę. A Tommy Kaira ZZ-S... cudeńko. Są też mile widziane aktualizacje asortymentu znanych już z poprzedniego *Gran Turismo* producentów - na przykład najnowsza wersja Evi VI Lancera albo powalający Skyline R34.

Ale w drugiej części *Gran Turismo* japońskie samochody to tylko wierzchołek góry lodowej. Zespół do pozyskiwania licencji został rozsiany po całym świecie z misją podpisania jak największej liczby umów licencyjnych z producentami aut. Wrócili z 33 podpisanymi kontraktami z firmami całej Europy i Stanów.

Możesz więc kupić sobie najnowszy model VW Garbusa, jeśli masz ochotę. Albo Forda Cougara. Albo Alfa Romeo 156. Albo Lo-







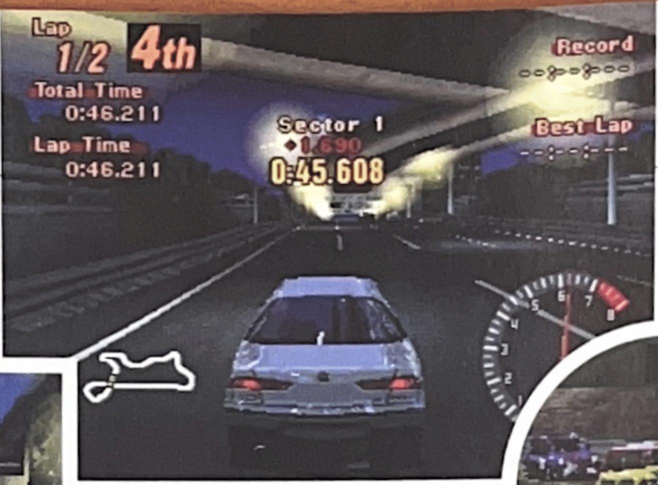
Rajdy to nowość *w Gran Turismo 2* **i kosmiczna frajda. Zapomnij o przedniej szybie, będziesz musiał patrzeć przez boczne, by wiedzieć, dokąd jedziesz. I to mistrzowskie chrupanie pod kołami...**

się przestarzała.”

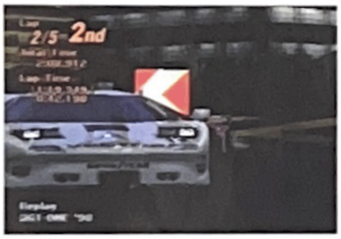
tusa Esprita. Albo BMW 328i. Albo Mini Coopera. I wszystkie one zachowują się na drodze jak ich rzeczywiste odpowiedniki. W Alpha ucieka na bok przód, gdy zbyt szybko wejdziesz w zakręt, a Mini Cooper skręca niczym gokart.

Ale to nie wszystko. Pamiętasz starą Corvettę Stingray z jedynki? Teraz ten pomysł rozrósł się w całą, nową krainę klasycznych pojazdów. Możesz kupić sobie Aston Martina DB6 – najbliższy odpowiednik wózka, którym jeździł James Bond w *Goldfingerze*. Możesz zrobić kilka kółek starym Lotusem Elanem. A co powiesz na Fiata 500 z 1975 roku (22 konie mechaniczne!), w którym musisz zredukować bieg do dwójki, by wtoczyć się na wzgórze? A na Nissana Skyline z 1971 roku, pierwowzoru wersji GT-R? Jest także Datsun 240Z i Dodge Charger z 1969, gwiazda filmów pościgowych. Wyglądają fantastycznie, gdy przemierzają tory wyścigowe, a promienie słoneczne odbijają się w ich chromowanych zderzakach. Nie lekceważ tych klasyków – gdy odrobinę pogrzebiesz pod ich maskami, mogą rywalizować ze współczesnymi modelami.

Na drugim biegunie tej listy są wozy fabrycznie zamienione w ultraszybkie potwory. Można je znaleźć w specjalnych oddziałach producentów, ale trzeba za nie zapłacić astronomiczne sumy, które wymagają długich godzin spędzonych na wygrywaniu wyścigów. Dlatego na początku będziesz miał ▶



Noc nie służy bynajmniej do spania w *GT2*. W momencie gdy dochodzisz do wniosku, że znasz już dość dobrze wszystkie 28 tras, trafiasz na wyścigi nocą. Oferują te same atrakcje, ale więcej ekscytacji. Chciałeś kiedyś przejechać się po Tokio o drugiej w nocy?



„Z opon leci dym, koła wędrują w górę i dół na wybojach, a słońce

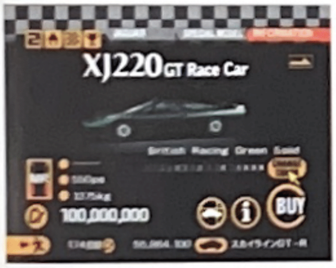
▶ okazję do bliższego zapoznania się z dopalonym Garbusem GT-R z napędem na cztery koła, z tak-niskim-że-prawie-płaskim Nissanem R390, groźnym TVR Speed-12 lub dobrze zawieszonym Suzuki Escudo o mocy 995 koni mechanicznych. Jeśli szukasz samochodu, który będzie wygrywał wyścigi i dostarczał Ci kasy, to są dobre propozycje.

Wszystko to razem daje prawie 600 samochodów wszelkiej maści i tak jak w jedynce możesz postawić w swoim garażu ulubione modele i grzebać w nich dostosowując parametry do własnych wymagań. Silniki mogą zostać wzmocnione, zawieszenie usztywnione, a proporcje biegów zmienione wedle uznania. Można odchudzić samochód albo nadać mu wyścigowy wygląd. Są nawet najróżniejsze gadżety, jak komputerowa kontrola znoszenia wozu na zakręcie. Tak jak poprzednio, do Twojej dyspozycji jest tor testowy, byś mógł sprawdzić, ile setnych sekundy czasu przejazdu udało się obciąć po ostatnich przeróbkach.

Chłopcy z Polyphony mogli się tu zatrzymać. Ale nie. Te wszystkie samochody muszą przecież gdzieś jeździć, rozmyślali. Powtórzyć trasy z *Gran Turismo*? Szkoda ich wyrzucać... Więc przenieśli je wszystkie do dwójki. Ale — myśleli dalej projektanci — dobrych torów nigdy za wiele. Więc stworzyli kilka nowych. Właściwie „kilka" to za mało powiedziane, bo po doliczeniu wszystkich wariacji jest ich 28.

Nowe trasy są fantastyczne. Na przykład Laguna Seca Raceway. Oparto ją na prawdziwym torze. Droga wspina się po zboczu góry, biegnie grzebieniem szczytów, a potem rzuca się w dół skręcając i zawijając niczym tor rollercoastera. Są także strome podjazdy. Przykładem jest Grindelwald osadzony w górzystym terenie. Nie jest to miejsce, w które mógłbyś się wybrać Fiatem 500. Tymczasem tor The Super Speedway to owal rodem z Indianapolis, na którym musisz zmniejszyć docisk wozu do minimum, jak najbardziej wydłużyć biegi i próbować wycisnąć proste odcinki do ostatniego kilometra na godzinę. A na dodatek spotkasz stare znajome — na przykład Grand Valley czy High Speed Ring — po których możesz już chyba poruszać się z zamkniętymi oczyma. Ale czy na pewno...? Bo musisz wiedzieć, że następnym punktem na liście zmian firmy Polyphony był sposób sterowania samochodami. Nie ma tu rewolucyjnych zmian, ot kilka subtelnych poprawek tu i tam. Na przykład poślizgi — w jedynce mogłeś oczywiście je wykonywać, ale po dwóch sekundach ślizgania wytracałeś prędkość i łapałeś niepotrzebnie przyczepność. W *Gran Turismo 2* jest nieco inaczej. Wskocz do samochodu z napędem na tylne koła (np. do Toyoty Supra), wduś hamulec przed ostrym zakrętem i skręć koła, a otrzymasz długi, wyśmienity poślizg. Jeśli będziesz umiejętnie kontrował kierownicą, możesz utrzymywać ten stan niemal w nieskończoność nie zakręcając się w kółko i zostawiając za sobą ślad spalonej gumy. Nie jest to może najszybszy sposób na pokonanie trasy, ale sprawia masę przyjemności i doskonale wygląda na replayu.

A skoro o replayach mowa — oglądanie powtórek w *Gran Turismo 2* jest tak samo przyjemne, jak w poprzedniczce. Z opon leci dym, koła wędrują w górę i dół na wybojach, a słońce odbija się w wypolerowanych karoseriach. Tradycyjnie, przymrużenie oczu



Istna powódź samochodów. W *GT2* znajdzie coś dla siebie zarówno głowa rodziny, jak i młody, potencjalny samobójca.

Rajdy a'la *Gran Turismo... GT2* pozwala Ci zabrać swój wóz na jedne z najlepszych rajdowych tras w okolicy. Będziesz się ślizgał i szeroko uśmiechał.

odbija się w wypolerowanych karoseriach."

podczas oglądania replayu powoduje, że całość wygląda niczym transmisja telewizyjna.

O ile poprawki w sterowaniu są kosmetyczne, oprawa dźwiękowa przeżyła prawdziwą rewolucję. Odgłosy silnika w pierwszej części były OK, ale poszczególne samochody brzmiały dość podobnie do siebie. Dlatego na potrzeby *GT2* nasi znajomi z Polyphony przytknęli mikrofony do rur wydechowych wszystkich niemal 600 samochodów, a rezultat tego jest zadziwiający. Ford GT40 trzaska, Skyline gwiżdże, TVR Tuscan Speed Six paskudnie dudni, a Aston Martin DB6 warczy dokładnie jak DB5 Connery'ego. Wszystko to przy akompaniamencie nowego soundtracku, w którym znajdziemy utwory Ash, The Cardigans, Everything But The Girl, Fatboy Slima, Mansun, The Propellerheads i Stereophonics.

Co jeszcze chciałbyś wiedzieć? Ach, tak. Przed premierą gry mówiło się o możliwości załadowania swojego samochodu i zaliczonych licencji z pierwszej części (dzięki zapisie na karcie pamięci). W praktyce wygląda to tak, że można przenieść jedynie licencje A i B. Po tym musisz zdać zupełnie nowe serie testów, np. bujając się w slalomie, by zdobyć li- ▶

JAK...
ZAKRĘCAĆ Z KLASĄ

Wybierz jakiś smakowity wóz z napędem na tylną oś, np. RX-7 lub Corvette. Na prostej przed zakrętem wduś gaz do dechy. Samochody z napędem na cztery koła też się nieźle ślizgają, ale nie wozy z napędem na przednią oś.

Tuż przed zakrętem wciśnij hamulec i skręć mocno w stronę wnętrza krzywizny. Tył wozu straci przyczepność i zacznie się ślizgać, ale nie zmienisz kierunku jazdy.

Gdy samochód minie szczyt zakrętu, skręć koła w przeciwnym kierunku, by powstrzymać obracanie się wozu. Następnie zacznij dodawać gazu.

Gaz do dechy. Wystrzelisz do przodu wychodząc na prostą i tylko muśniesz tyłem krawężnik po drugiej stronie, gdy samochód będzie się stabilizował.

Tryb replayu jest niepodważalnie jednym z największych atutów *Gran Turismo 2.* Obserwowanie siebie pędzącego ku zwycięstwu albo obijającego się od bandy do bandy jak pijany zając jest niezmiennie wciągające.

Kupiłeś szpanerski wózek i nie podobają Ci się koła? Proszę bardzo - w firmowym warsztacie wymienią Ci na coś bardziej wpadającego w oko.

„Są tutaj miesiące za miesiącami zabawy, zarówno dla

► cencję IC, potem IB i w końcu IA. A wtedy – dopiero wtedy – możesz zacząć ubiegać się o Super License, po zaliczeniu której dostajesz do zabawy Event Synthesiser.

Jeśli chcesz czegoś więcej niż tylko ślizgania się po trasach z wyrazem rozanielenia na twarzy, nowa część *GT* oferuje przepastną głębię. Nowe turnieje obejmują np. wyścig klasycznych wózków, w którym możesz wypróbować swojego Lotusa Elana S2, albo „mocną" kategorię, gdzie zęby pokaże Twój Ford Mustang. Czasem nawet pojedyncze modele mają swoje wyścigi, więc możesz uczestniczyć w fantastycznym spektaklu, gdzie drzwi w drzwi ścigają się różne odmiany Mazdy RX-7 z lat 70., 80. i 90. Są też oczywiście znane z jedynki wyścigi na wytrzymałość. Ktoś chce przejechać 90 okrążeń Laguny?

Gran Turismo 2 pełna jest także różnych maleńkich dodatków, które dostrzegą i docenią tylko prawdziwi fanatycy części pierwszej. Na przykład mały wskaźnik dopalenia, który pojawia się przy prędkościomierzu w wozach z turbodoładowaniem. Przy pokonywaniu toru oprócz czasu przejazdu okrążenia, po drodze pojawiają się czasy kolejnych sekcji trasy. Podczas replayu ekran od razu pokrywają symbole pokazujące, co robiłeś ze sterowaniem. Jest opcja włączenia uszkodzeń samochodu w wyniku cięższych stłuczek, ale nie wpływa to na wygląd, tylko powoduje lekkie chybotanie na zakrętach (szczerze mówiąc jest to lekko wkurzające i szybko się rezygnuje z tej opcji). Warto też dodać, że gra sprzedawana jest na dwóch płytach. Pierwsza to tryb Arcade, który jest gierką na chwilę z opcją dla dwóch graczy. Drugi krążek zawiera serce gry – tryb *Gran Turismo* ze wszystkimi pucharami, ligami, możliwościami tuningu i bardziej realistycznym sterowaniem.

Dobra, starczy już tego. *Gran Turismo 2* oferuje niesamowicie wiele i z pewnością jest warta swojej ceny. Są tutaj miesiące za miesiącami zabawy, zarówno dla nowicjuszy, jak i weteranów. Cały czas czujesz dziką rozkosz, nieważne czy właśnie ścigasz się z kolegą dopaloną Corvettą, testujesz na owalu Golfa GTi, czy kupujesz długo pożądaną i nieprzyzwoicie drogą Toyotę GT-One...

Zaraz... Prawie pozwoliliśmy Ci już wybiec do sklepu po egzemplarz *GT2*, a przecież nie wspomnieliśmy jeszcze o najlepszej nowości w grze!

Po naciśnięciu L1 Twoim oczom ukazuje się widok do tyłu, ukazując ogonek luksusowych aut ciągnących się za Tobą. Jeśli jesteś dobry.

nowicjuszy, jak i weteranów."

Rajdy

Terenowe tory *Gran Turismo 2* są po prostu fantastyczne. Pozwalają Ci niemal bez przerwy ślizgać się po żwirze bokiem do kierunku jazdy – samochód zmierza w kierunku wyznaczonym przez przedni zderzak praktycznie tylko na szybkich prostych. Gdy pierwszy raz zasiądziesz do rajdu, już po kilku sekundach zakręcisz pierwszego bączka – to jak lawirowanie załadowanym po brzegi wózkiem sklepowym wśród tłumu staruszek. Ale jeśli trochę poćwiczysz, będziesz ślizgał się po sekwencjach zakrętów z gracją baletnicy, a Twoje tylne opony wędrując z jednej strony na drugą będą dostarczać mistrzowskich odgłosów.

Jakimś cudem ludzie z Polyphony zdołali ulepszyć ideał. *Gran Turismo 2* jest wręcz niewiarygodnie dobra i doskonale pokazuje drogę, jaką przeszła nasza konsola od czasu pierwszego *Ridge Racera*. A teraz do sklepu!

JAK... ZWYCIĘŻYĆ W SWOJEJ KLASIE

Klasa C (City Runner Class) pozwoli Ci na uczestnictwo w wyścigach uniwersalnych modeli, takich jak Mini Cooper 1.3i, VW Golf GTi czy Peugeot 206 GTi. Wszystkie z nich zachowują się na trasie tak drętwo, jak w rzeczywistości.

Klasa B zawiera typy MD, takie jak Mercedes CLK 320 Sports, który wygląda jak wielka bryła metalu i dokładnie tak samo zachowuje się na torze.

Klasa A to śmietanka motoryzacji. Najlepsze i najdroższe sportowe modele, w tym Chevrolet Corvette Coupe oraz Lotus Elise Sport 190, który prowadzi się jak marzenie.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

COLIN MCRAE RALLY

Przetestuj swoje świeżo nabyte zdolności ślizgania w platynowej grze ze Szkotem.

PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Niesamowicie realistyczna	10
GRYWALNOŚĆ	Szybka albo bardzo głęboka - sam wybierz	10
ŻYWOTNOŚĆ	Jeszcze nie skończyłeś *GT*? *GT2* jest większa	10

PODSUMOWANIE

Idealna kontynuacja idealnej gry. Powalające liczby (prawie 600 samochodów, 28 tras...) są wsparte przez euforyczną rozgrywkę, nawet jeśli nie potrafisz odróżnić 138 Type-S od 208 Type-E.

10 NA 10

Wielki konkurs *PSM!* Przyjrzyj się tym obrazkom i używając swojej znajomości futbolu spróbuj się domyśleć, gdzie powinna być... Stop! Zapomnieliśmy wymazać piłki! Cofamy wszystko, zapomnij o tym...

KONAMI ZNÓW WYGRYWA Z KOPANINAMI BEZ DUSZY...

ISS Pro Evolution

„Konami opracowała system sterowania, który pozwala na precyzyjne

DANE

PlayStation Magazynu STARPLAYER

WYDAWCA:	Konami
PRODUCENT:	KCET
DYSTRYBUTOR:	Lanser
PREMIERA:	Luty
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

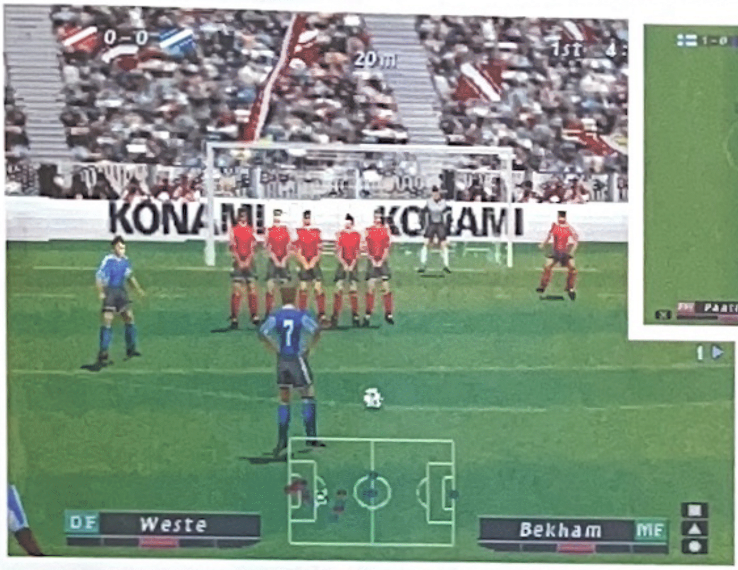
Jedno słabe ogniwo w tym piłkarskim łańcuszku może zmienić efektywność całej drużyny. Czasami zespół działa jak w zegarku, dopóki jeden z zawodników nie zostanie zastąpiony innym. Albo wysiłki twardych obrońców i sprytnych pomocników idą na marne, ponieważ niecelny napastnik nie potrafi wykończyć tak wspaniale wypracowanej przez drużynę sytuacji. Tylko jeden malutki element może zadecydować o tym, czy zespół będzie święcił tryumfy, czy pozostanie o milimetr od mistrzostwa. Witaj w *ISS Pro Evolution*.

Nie ulega wątpliwości, że swoją najnowszą częścią serii *ISS Pro* firma Konami odzyskała prowadzenie na rynku PSX-kopanin. Odebranie laurów grom *FIFA 2000* czy *UEFA Striker* nie było jednak nadrzędnym celem twórców gry. Przeciwnie — Konami sama utrudniła sobie życie. O co chodzi? Pomimo powalającej prezentacji, zdradzającej przebłyski geniuszu animacji i wspaniałych strzałów na bramkę, *Evolution* cierpi na tę samą przypadłość, która powstrzymywała rozwój serii od początku. To cena, jaką trzeba zapłacić za rozkosze motion capturingu. Wspaniałe ruchy nie idą w parze z natychmiastowymi reakcjami piłkarzy na przyciski Twojego pada. Jest to szczególnie denerwujące gdy Twój zawodnik straci piłkę - po prostu nie możesz natychmiast jej odzyskać, bo piłkarz wpada w sidła z góry ustalonej animacji. Po dłuższej chwili grania to doprowadza do białej gorączki.

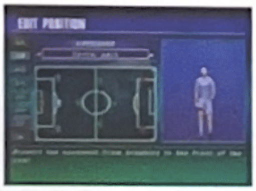
Zwykle taki drobny kiks byłby do wybaczenia, ale reszta *ISS Pro Evolution* jest tak pięknie dopracowana, że ten jeden problem rzuca się w oczy niczym nos na twarzy Barbary Streisand. Tym bardziej, że gra stoi na bardzo wysokim poziomie zarówno jeśli chodzi o realizm, jak i prostotę rozgrywki. Konami opracowała system sterowania, który pozwala na przepychanki, zegarmistrzowsko precyzyjne podania i trzydziestometrowe woleje. A ten jeden tragiczny błąd spowoduje zapewne, że panowanie *ISS Pro Evolution* jako niekwestionowanej królowej kopanin będzie krótkie.

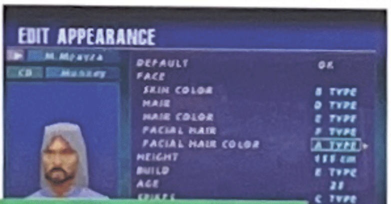
To może brzmieć jak szukanie dziury w całym, ale uwierz nam — to jak domalowanie wąsów na portrecie Mony Lisy. To psuje całe arcydzieło. Poza tym przypadkiem *Evolution* ślizga się po granicy perfekcji. Gra oferuje rozgrywki międzynarodowe, gromadzi zespoły z całego świata, a każda drużyna ma swoje mocne i słabe strony. Modyfikowalne turnieje i imprezy czekają na graczy, a każdy mecz okraszony jest niesamowicie klimatycznymi okrzykami tłumu i animacjami przerywnikowymi — flagi łopoczące na wietrze, śpiewy, przedstawienie zespołów przed meczem. Ale prezentacja to nie wszystko. Najważniejsza jest sprawność, z jaką to wszystko działa. A tej opisywana gra ma więcej niż reprezentacja Brazylii z 1970 roku.

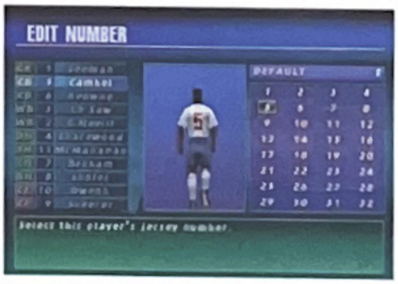
Biorąc pod uwagę, ile ruchów jest do wykorzystania, powinniśmy dziękować Konami, że zdołała podać to wszystko w intuicyjny sposób. Przyciski z symbolami joypada są używane do zwyczajowych podań, strzałów i przedłużeń, podczas gdy guziki kierunkowe pozwalają wpływać nieco na zachowanie piłki po uderzeniu. Już samo to powoduje, że nowicjusze będą mogli długo doskonalić swoje umiejętności dodając nowe zagrania do swojego stylu. Ale to nie koniec — drugą warstwą sterowania są przyciski indeksowe (boczne). W połączeniu z podstawowymi zagraniami pozwalają piłkarzom na dłuższe wykopy poprzez posłanie piłki bardziej w górę, precyzyjne podania i inne zagrania z najwyższej półki. To niewiarygodnie sprawny system, który z każdym zagra-



Rzut wolny — bardzo ważny dla losów tego spotkania. Tłum skanduje, niesamowicie dokładnie odtworzeni zawodnicy są już na miejscach, a Ty czujesz w uszach głuche uderzenia podrażnionego adrenaliną serca. Oto świat *ISS Pro Evolution*.



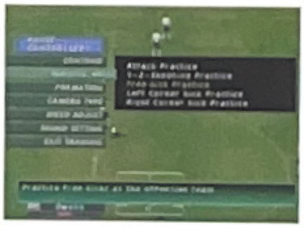




Twoi zawodnicy mogą wyglądać, jak zechcesz. Jeśli np. uważasz, że w dobie politycznej poprawności nie wypada mieć samych białych w drużynie, możesz dorzucić kilku chłopcom nieco pigmentu.

JAK... WYKONYWAĆ WOLNE PO MISTRZOWSKU

Gdy gracze się zbierają, kluczowi napastnicy są zaznaczeni ikonami odpowiadającymi przyciskom joypada.



W *Evolution* można doskonalić każdy aspekt rozgrywki, ale żarliwi fani od razu wskoczą do ćwiczenia wolnych.

Strzały można wykonywać z dowolnego kąta, mur obrońców oddziela nas od bramki. Aby wykonać rzut, użyj przycisków kierunku by ustawić piłkę i nadać jej rotację, ale nigdy nie strzelaj z siłą większą niż 55%, bo przestrzelisz nad bramką.

podania i trzydziestometrowe woleje".

nym meczem odkrywa nowe tajniki i staje się bardziej grywalny. Każdy aspekt rozgrywki jest oddawany w Twoje ręce. Zwykle przedłużenie nie ma wielkich szans na dotarcie do celu, ale używając przycisku L1 możesz kopnąć piłkę w górę, a wtedy przeciwnicy będą mogli ją tylko obserwować nad głowami. A satysfakcja z przelobowania bezradnych obrońców i wykończenia akcji główką lub dobiciem z boku bramki jest nieporównywalna z żadną inną grą piłkarską.

ISS Pro Evolution podniosła o kolejne kilka centymetrów poprzeczkę w dziedzinie piłek nożnych na PlayStation. Jej godny podziwu system sterowania będzie twardym orzechem do zgryzienia dla konkurencji. Tak pozytywny obraz mącą powtarzające się przypadki utraty kontroli, ale to nie powstrzymało firmy Konami przed odzyskaniem prowadzenia w ekstraklasie PlayStation.

Wyrównująca bramka padnie w szesnastej minucie pierwszej połowy... Chyba że sędzia odgwiżdże rzut karny.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Inna piłka nożna z najwyższej półki. „Natychmiastowość" serii *FIFA* i bogactwo zagrań *ISS Pro*.

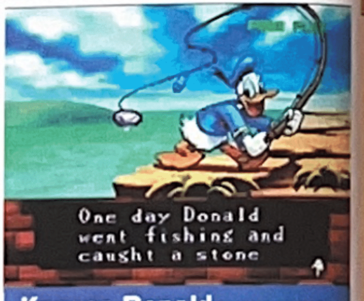
PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Powalająca, płynna, okazała i szczegółowa	10
GRYWALNOŚĆ	Wciąż się czegoś uczysz	8
ŻYWOTNOŚĆ	Zapomnij o irytujących momentach, a odlecisz	9

PODSUMOWANIE
Zapierająca dech w każdym aspekcie. *ISS Pro Evolution* trafnie odtwarza połączenia sprawności i taktyki rzeczywistego sportu. Całość osłabiają nieco chwilowe utraty kontroli nad zawodnikami.

9 NA 10

Łapska mafii Disneya sięgają wszędzie, teraz dopadły *Tetrisa*. Jaka gra będzie następna?



Kaczor Donald jest w porządku, ale jak nie cierpimy myszy.

WITAJ W ŚWIECIE DISNEYA I SZARYCH KOMÓREK... CO PROSZĘ?

Magical Tetris Challenge

„Wygląd gry nie powala z nóg. Grafika jest raczej prosta"

DANE

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Capcom
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
CENA:	159,00
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Jedna z najsłynniejszych gier świata w tym miesiącu uderza na PlayStation z dwóch stron. Co, gdzie lepiej pasuje? Kto pobije rekord PSM? Ile linii mógłbyś ułożyć? Sprawne i szybkie palce również mile widziane.

Czy jest na tym świecie ktokolwiek, kto nie zna *Tetrisa* (oczywiście, że tak, Hocie — RB). Grono osób niewiedzących z pewnością nie jest zbyt liczne, a obecnie jeszcze powinno się uszczuplić. Słynna firma Capcom, korzystając z licencji Disneya, wypuściła grę *Magical Tetris Challenge*, przybliżając tym samym konsolowym maniakom dzieło rosyjskiego programisty (który notabene milionerem nie został).

Gra oferuje nam trzy tryby rozrywki (Magical Tetris, Endless Mode i Updown Tetris), poszerzone dodatkowo o opcje Story (nawet w *Tetrisie* można znaleźć wątek fabularny!) oraz Versus (*Tetris* na dwóch graczy). W grze występują postacie znane z kreskówek Disneya (Kaczor Donald, Myszka Mickey, Goofy itp.). To, kogo wybierzemy, nie ma jednak większego znaczenia dla przebiegu rozgrywki.

Wygląd gry nie powala z nóg. Grafika jest raczej prosta, postacie narysowane są co prawda w kreskówkowym stylu, ale niestety ich animacja jest tylko poprawna. Za to kolorystyka jest smakowita i ciesząca oko. Próżno tu szukać wizualnych fajerwerków, jednak każdy, kto miał do czynienia z Tetrisem, wie że nie w grafice i muzyce (ta akurat jest niezła, podobnie jak efekty) tkwi siła tej pozycji. Tym, co przykuwa uwagę gracza, jest niesamowita prostota, a zarazem genialność gry. Bicie swoich własnych rekordów to nie tylko łakomy zjadacz czasu, ale również smaczna pożywka dla naszego umysłu. *Magical Tetris Challenge* oprócz standardowego sposobu gry oferuje też kilka innowacji względem swojego pierwowzoru (nowe kształty klocków, bonusy za kolejne układane linie, story mode). Z uwagi na oprawę graficzną, gra przeznaczona jest głównie dla dzieci: ładna, kolorowa, żadnej przemocy i do tego rozwija szare komórki, jednocześnie ćwicząc refleks. Prawda jest taka: PSM zarwał parę nocek grając w ten tytuł. Bowiem to najlepsza gra logiczna świata. A oprawa? Disneyowe postacie raczej nas nie wzruszyły, ważna jest zabawa! Bardzo miły i wciągający przerywnik (czasem fundujący „przerywnik" w życiorysie!).

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

THE NEXT TETRIS
Umiarkowanie przebojowa wariacja na stary temat.

PlayStation Magazyn — WERDYKT

GRAFIKA	Jak na obecne standardy słaba	5
GRYWALNOŚĆ	*Tetris* to *Tetris*	8
ŻYWOTNOŚĆ	*Tetris* to... sami wiecie	7

PODSUMOWANIE:
Mimo oprawy nie budzącej zachwytu gra wciąga jak diabli (i jeszcze tryb dla dwóch osób!), czas przy niej szybko leci. Miła pozycja z niepotrzebnymi bohaterami Disneya.

7 NA 10

KONKURS CODA i PSM

DO WYGRANIA:

1. AMERZONE + WIBRUJĄCY PAD ANALOGOWY BUSHIDO
2. AMERZONE + KARTA PAMIĘCI
3. KARTA PAMIĘCI

PYTANIE KONKURSOWE:

DO JAKIEGO GATUNKU NALEŻY GRA AMERZONE?

Odpowiedzi prosimy przesyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem na adres redakcji PSM PLAYSTATION MAGAZYN 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 do momentu ukazania się następnego numeru.

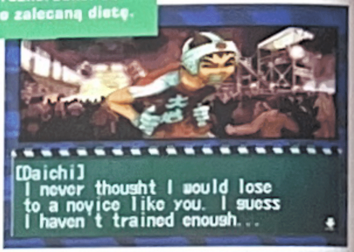
Fundatorem nagród jest

CODA S.M.G. Polska
tel./fax. (0-22) 663-47-85
(0-22) 663-48-06

CODA
Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.

Sceneria wygląda nieco gorzej niż w *Cool Boarders 3*. Residentowe akcenty mogą być miłym dodatkiem. Albo nie — kwestia gustu.

Informacje podrzucane przez rywali są różnorodne: od opisów trików po zalecaną dietę.



STYLOWA GRA SNOWBOARDOWA KRYJE W SOBIE ZŁO...

Trick'N Snowboarder

„Zawiera trzy ukryte postacie wypożyczone z serii *Resident Evil*"

DANE

WYDAWCA:	Virgin
PRODUCENT:	Capcom
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Podobna orgia trików na desce, ale tym razem z kółkami.

Snowboardziści przejmują kontrolę nad światem. Gdziekolwiek jest jakaś terenowa krzywizna i spadnie trochę śniegu, zaraz pojawią się ludzie z deskami i nucąc pod nosem najnowszy, napisany specjalnie dla nich przebój zaczynają wykonywać sztuczki o przedziwnych nazwach. Obecnie tory snowboardowe istnieją nawet w Japonii, a musicie wiedzieć, że tamtejsze góry na północy leżą na tej samej szerokości geograficznej, co amerykański Oregon. Skąd to wiemy? To tylko jedna z teleturniejowych ciekawostek podrzucanych przez Gale'a Parkera występującego w grze jako trener.

Trick'N Snowboarder to jeszcze jedna gra snowboardowa, która zawiera wszystkie niezbędne składniki. Tak, są firmowe deski. Tak, jest odpowiedni soundtrack. I tak, jest tu wystarczająco wiele specjalistycznego slangu. Jest jednakże mała rzecz, której nie spotkamy w innych grach snowboardowych. *Trick'N Snowboarder* zawiera trzy ukryte postacie wypożyczone z serii *Resident Evil*. Jak pewnie się domyślasz, jazda na desce żałosnym zdechlakiem, który kiedyś był gliniarzem, wyzwala salwy śmiechu. Nie można się za to pozbyć uczucia, że pojawienie się tutaj postaci Leona i Claire obniża ich wartość. W końcu to bohaterowie — zmuszać Claire do wykonania fikołka w tył w powietrzu to trochę jak poprosić Nelsona Mandelę żeby się rozebrał w telewizyjnym show. OK, dodatkowe postacie na bok — pora rozstrzygnąć kwestię: sukces czy porażka?

T'NS to dobrze opakowana, bardzo grywalna pozycja z solidną grafiką. Tryb Scenario czyni Cię podwładnym wspomnianego wyżej trenera Gale'a Parkera, który nie wynagrodzi Ci wysiłków nawet uśmiechem, ale wprowadzi Cię na najznakomitsze snowboardowe imprezy. Pokonując każdą trasę, jesteś filmowany w miejscach wyskoków, gdzie musisz wykonywać wymagane triki bazując na prostym ale efektywnym systemie kombinacji. Jak w najlepszych karierowych trybach, posuwając się naprzód uczysz się wciąż nowych rzeczy. Czasami jakaś kreatura rzuci Ci wyzwanie ("Mamy Nowego Konkurenta!"). Wykonując bardziej imponujące triki na poszczególnych wyskokach, zwiększasz własną prędkość, zręczność lub polepszasz technikę balansowania. Tory zostały zaprojektowane bez szczególnego nowatorstwa, choć po drodze zdarzy Ci się przeskakiwać przez jadący pociąg i rozpychać się z nowozelandzką drużyną rugby — All Blacks. Half-pipe i trasa slalomowa są już całkowicie konserwatywne.

Trick'N Snowboarder nie wyróżnia się wśród wciąż rosnącej grupy gier snowboardowych, ale powinien pomóc przetrwać długie, zimowe wieczory. W końcu jednym z zawodników jest zombie.

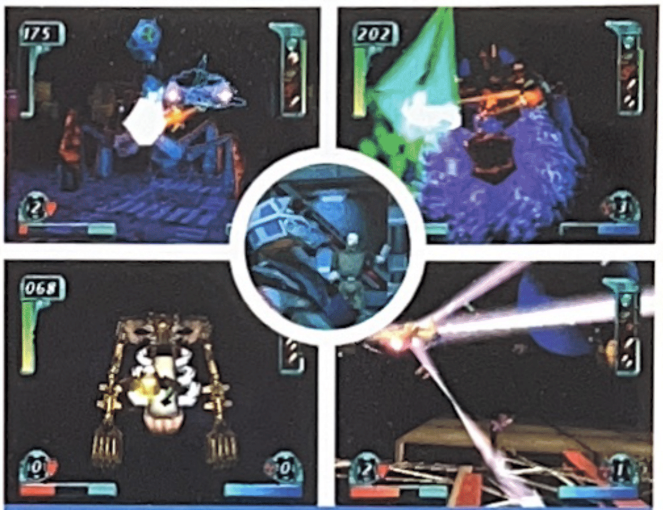
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn — WERDYKT

GRAFIKA	Wystarczająco dopracowana, ale bez uniesień	6
GRYWALNOŚĆ	Dobrze zaprojektowane tory procentują	7
ŻYWOTNOŚĆ	Do końca prawdziwej zimy	7

PODSUMOWANIE: Nie najgorsza symulacja, ale brakuje jej tych dreszczy emocji z *Cool Boarders 3*. Jeśli jednak jesteś zachwycony ideą robienia fikołków w powietrzu zdechlakiem z *Residenta*, możesz śmiało kupić.

7 NA 10

Oto poziomy z ustalonym torem przelotu. Jest tu więcej przeszkód terenowych.



Bezmyślna strzelanina? A co jeśli ktoś lubi bezmyślne strzelaniny? Jeżeli skończyłeś PSX-wersję *Space Invaders*, *Space Debris* Cię nie zawiedzie.

OBRONA SYSTEMU SŁONECZNEGO PRZED NAJAZDEM OBCYCH — CO ZA SZALONY POMYSŁ

Space Debris

„Twoim zadaniem jest najpierw strzelać, a potem nie zadawać pytań"

DANE

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Rage
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

COLONY WARS: VENGEANCE

Wymagająca, ale i wynagradzająca walka w kosmosie. Twórcy wyciągnęli wnioski z niedostatków jedynki.

Aaa, tak. Już kiedyś tu byliśmy. Siły Obcych zagrażają rodzajowi ludzkiemu, a Ty będąc dobrze wyszkolonym pilotem kosmicznym musisz sam jeden pokonać flotę Obcych. W kosmicznej strzelaninie *Space Debris* zadbano nawet o obudowanie tego prostego wątku zestawem animowanych sekwencji, ale tak naprawdę wcale nie musisz znać szczegółów. Twoim zadaniem jest najpierw strzelać, a potem nie zadawać pytań.

Spora część *Space Debris* to strzelanina z wyznaczonym torem lotu. Po prostu krajobraz się przesuwa, a Ty możesz sterować statkiem w pionie, poziomie, a także zwalniać i przyspieszać, ale to wszystko tylko w ograniczonym zakresie. Nie masz swobody ruchu. Nie możesz wybrać innej drogi, musisz lecieć wyznaczonym korytarzem ku kolejnym falom statków przeciwnika. I to — uwierz nam — doskonale się sprawdza. Nie jest to strzelanina dla niedzielnych pilotów — poziomy zawierają bardzo odpornych przeciwników oraz wieczne kruszenie, wysadzanie, otwieranie i zamykanie elementów scenerii, by przetrzeć sobie drogę do kolejnej porcji strzelania i psioczenia pod nosem.

Po drodze jest sporo dopałek z porcjami energii albo ulepszeniem broni. Masz ekran pełen wrogich statków do zestrzelenia, nie wspominając o wielkich kawałkach metalu, które trzeba omijać, i o wąskim tunelu, w którym się to wszystko dzieje. W takim momencie ostatnie, czego byś chciał, to swoboda ruchu i nawigacja z mapą.

Gdyby jeszcze tego było mało, standardowe poziomy z wyznaczonym torem lotu są od czasu do czasu przetykane trójwymiarową areną — wtedy masz swobodę ruchu. Do Twoich zadań w nowym środowisku należeć będzie np. powstrzymanie gigantycznych robotów przed zniszczeniem bazy na księżycu albo wysadzenie zasilania nuklearnego generatora. Tu gra wymaga od Ciebie opracowania własnego toru lotu, wyćwiczenia przechyłów oraz sprawnego manewrowania gazem/hamulcem.

Podejście do tematu walk z Obcymi z różnych stron owocuje wymagającą, frustrującą i czasem bardzo ożywiającą wycieczką po gatunku kosmicznych strzelanin. Poza tym niewiele tu oryginalności. Tak dużo elementów zapożyczono z klasyków na SNES (np. *Star Fox*), że prześladowało nas uczucie deja vu. Jeszcze jedno: gra jest diabelnie trudna. Po kilku godzinach zaczną puchnąć Ci palce od wgniatania przycisków w joypad.

Space Debris jest dość przeciętnie wypadającą próbą zamieszania w strzelaninach kosmicznych. Tak, to po prostu bezmyślna rozwalanka i raczej nie zaspokoi wymagań dzisiejszego gracza, ale oferuje kilka niezłych eksplozji i trochę ciekawych pomysłów. Warta kupienia jeśli lubisz proste strzelaniny.

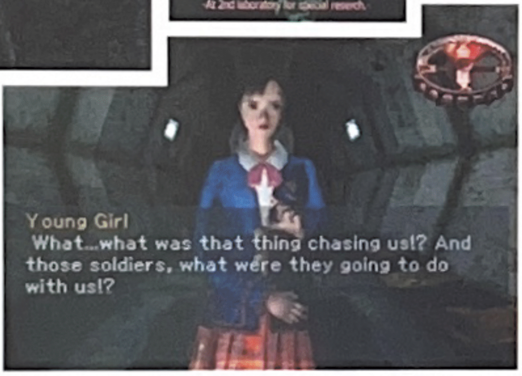
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn — WERDYKT

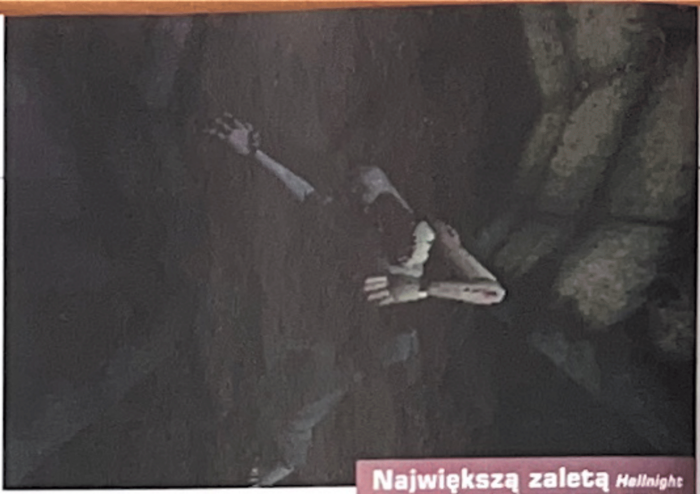
GRAFIKA	Imponujące efekty ożywiają standardowe dekoracje	7
GRYWALNOŚĆ	Strzelaj, strzelaj, strzelaj, uciekaj, strzelaj...	6
ŻYWOTNOŚĆ	Gdy już ją skończysz, raczej nie wrócisz	6

PODSUMOWANIE: *Space Debris* to solidna i bardzo wymagająca strzelanina kosmiczna, ale jej koncept wygląda dziś archaicznie. Dobra propozycja dla wszystkich, którym podobała się gra *Space Invaders*.

6 NA 10

Mimo osobliwej mieszanki składników ze znanych gier, Hellnight nie jest tak dobra, na jaką wygląda.





Największą zaletą *Hellnight* jest atmosfera budowana przez grę. A może to tylko te ciemne screeny...?

KORYTARZE, ASYSTENTKI, POWOLNE POTWORY... TO GRA O DOKTORZE WHO!

Hellnight

„Dwie porcje *Residenta*, jedna porcja *Dooma* i jedna *Mysta*"

DANE

WYDAWCA:	Konami
PRODUCENT:	Atlus
DYSTRYBUTOR:	Lanser
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	15
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

DINO CRISIS
Zamiast mutantów tam ścigają Cię dinozaury.

Kiedyś gry wideo dbały o przyspieszenie naszego tętna totalnie lekceważąc inne funkcje organizmu. Oczywiście pojawienie się PlayStation wprowadziło niemałe zmiany w tej materii – gry takie jak *Resident Evil*, *Silent Hill* czy *Dino Crisis* udowodniły, że wywoływanie u graczy strachu może być równie opłacalne, co wywoływanie opuchlizny na kciukach. Jednakże znane z *Residenta* używanie nieruchomych kamer stało się już schematem, koleiną. Tylko *Silent Hill* firmy Konami zrobił krok w kierunku przeniesienia horroru na nowy poziom. Teraz ten sam wydawca podejmuje kolejną próbę zreformowania formuły – oto gra *Hellnight*, która wymyka się zaszufladkowaniu.

Przepis na *Hellnight*: dwie porcje *Residenta*, jedna porcja *Dooma* i jedna *Mysta* – składniki standardowe, ale mikstura z tego wychodzi przedziwna. Nieuzbrojony policjant w Neo-Tokio rodem z *Blade Runnera* zostaje uwięziony pod ziemią po ataku tajemniczego, zmutowanego „czegoś". Spotyka dziewczynkę Naomi, którą stara się ochronić. Naomi jest typowym, gierkowym asystentem – wyjaśnia Ci wszystko, co dzieje się dookoła, oraz krzyczy we wszystkich właściwych momentach. Uciekając kanałami przed goniącą Cię bestią odkrywasz podziemne miasto zamieszkałe przez małoletnich wyrzutków. Czy ktoś wyszeptał coś o spisku rządowym?

Hellnight to osobliwa mieszanina środków. Sekcja polegająca na włóczeniu się po korytarzach oferuje generowaną w czasie rzeczywistym scenerię i widok z perspektywy bohatera. Ale akcja zamiera, gdy pojawia się jakaś tragicznie sztywna postać i zaczyna z Tobą tekstową konwersację. To pierwsze oblicze *Hellnight*. Drugie ujawnia się, gdy wchodzisz do pomieszczeń. Otoczenie jest wtedy prerenderowanym obrazkiem, a Twoim zadaniem jest typowo przygodówkowe grzebanie po kątach w poszukiwaniu ekwipunku lub wskazówek odsłaniających wątek. Na szczęście ta detektywistyczna procedura jest ożywiana przez ciągłe ataki Potwora. Firmie Atlus należą się brawa za to, że spróbowali stworzyć coś innego w grze *Hellnight*. Ten eksperyment jest momentami efektywny – biegniesz przez niekończące się korytarze ścigany przez paskudną bestię, a jej głuche kroki powodują drżenie Twojego joypada. Z drugiej strony, czy tak trudno było tchnąć solidną dawkę animacji w postacie albo wykonać pomieszczenia w 3D?

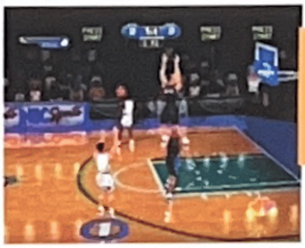
Poza tym, jeśli rozgryziesz labiryntową strukturę *Hellnight*, okazuje się że rozgrywka jest rozczarowująco liniowa. Nie miałoby to większego wpływu, gdyby gra była w stanie naprawdę Cię wciągnąć. *Hellnight* jest grą, która obiecuje wiele wielbicielom horrorów, ale nie dotrzymuje do końca słowa.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Niezłe lokacje 3D w połączeniu ze słabymi 2D	5
GRYWALNOŚĆ	Dziwaczna mieszanka, która nieco się gryzie	6
ŻYWOTNOŚĆ	Spora gra, ale liniowa	6

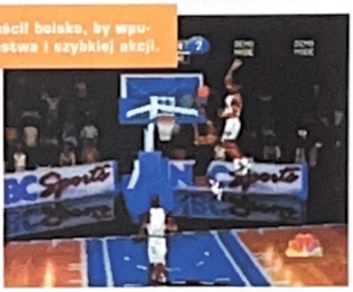
PODSUMOWANIE:
Czasami straszy, ale częściej zniechęca. Twórcy *Hellnight* chcieli zrobić coś nowego, ale zaniedbali podstawowe elementy. Słabe wykonanie i liniowość wątku nie pomagają.

6 NA 10



To nie jest gra dla basketowych purystów — trafia raczej na półkę z napisem „zabawa", tuż obok *Ready 2 Rumble* i *NFL Blitz 2000.*

Realizm opuścił boisko, by wpuścić nieco szaleństwa i szybkiej akcji.



MIDWAY WYKONUJE RZUT DO KOSZA ZDOBYWAJĄC SIEDEM PUNKTÓW

NBA Showtime

„Cały nacisk położono na zręcznościową akcję."

DANE

WYDAWCA:	Midway
PRODUCENT:	Midway
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

Gry koszykarskie nie najlepiej znoszą podróż przez Atlantyk. Nasi gracze są w stanie całymi godzinami/dniami/miesiącami/latami katować symulacje piłkarskie, ale nie mają czasu na wspólną zabawę z wysokimi facetami biegającymi po parkiecie i rzucającymi piłkę do kosza. Amerykanie wprost przeciwnie. Oni nigdy nie mają dosyć swoich gigantów. Ciągle więc powstają o nich nowe gry. Część z nich trafia do Europy.

Sporą część tych gier produkuje firma Midway – chodzi o serię *NBA Jam*. *NBA Showtime* to zasadniczo kolejna odsłona *Jam*. Oznacza to szybką rozgrywkę dwóch na dwóch graczy. Cały nacisk położono na zręcznościową akcję, zapominając o realistycznej otoczce. W *Showtime* znów mamy, wzorem *Jam*, całą masę śmiesznych postaci. Najbardziej rzucają się w oczy Kolesie Z Wielkimi Głowami i maskotki poszczególnych zespołów.

Takie wygłupy nie przypadną zapewne do gustu fanom sportowych symulacji firmy Electronic Arts. Liczba opcji dostępnych w *Showtime* jest oględnie mówiąc nie największa. Jeśli szukasz tabel ligowych i wielu trybów rozgrywki, to trafiłeś pod niewłaściwy adres. *NBA Showtime* to najbardziej rozrywkowa koszykówka pod słońcem.

Grze brakuje nieco szczegółów, lecz brak ten jest z powodzeniem nadrobiony przez efektowne zagrania, szybką akcję i świetny tryb multiplayer. Jeśli tylko masz trzech kumpli lubiących grać w koszykówkę, szybko okaże się, że *Showtime* to jeden z najgenialniejszych multiplayerów na PlayStation. Chociaż gra się tu dwóch na dwóch, to brak sterowanych przez konsolę graczy wcale nie przeszkadza. Wprost przeciwnie, cała zabawa staje się dzięki temu bardziej przejrzysta.

Nie ma jednak róży bez kolców. Grafika jest dosyć kanciasta i prezentuje się gorzej niż w konkurencyjnych tytułach. Ilość szczegółów została zmniejszona, tak aby całość szybciej się poruszała. W połączeniu z niezbyt intrygującymi ekranami początkowymi nie robi to najlepszego wrażenia.

Jeśli jednak szybka akcja jest dla Ciebie ważniejsza niż wygląd, możesz śmiało zaryzykować i kupić tę grę. Znajdziesz w niej tyle pięknych wsadów i zagrań, że zaczniesz rozumieć fascynację Amerykanów koszykówką.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

NFL BLITZ 2000
Jeszcze lepszy multiplayer firmy Midway.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

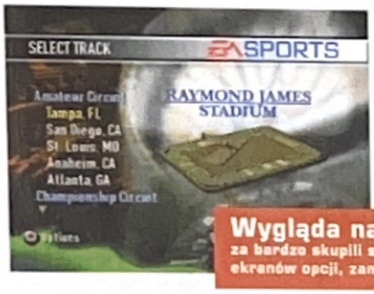
GRAFIKA	Dość kanciasta, ale żwawa	6
GRYWALNOŚĆ	Szybka i dzika, ale bez sensacji	7
ŻYWOTNOŚĆ	Setki sekretów do odkrycia	7

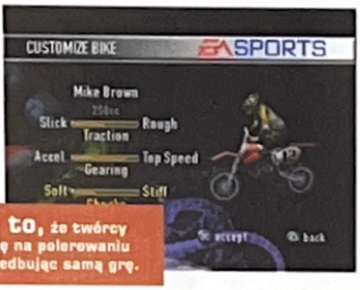
PODSUMOWANIE:
To, co traci w dziedzinie realizmu i grafiki, nadrabia fantastyczną grywalnością. *NBA Showtime* to jeden z najlepszych multiplayerów na rynku.

7 NA 10

Wykonywanie sztuczek w drodze daje możliwość obejrzenia zupełnie nowych sposobów spadania z motocykla.

Zawodników jest masa, więc starty wyglądają jak jeden wielki chaos.





Wygląda na to, że twórcy za bardzo skupili się na polerowaniu ekranów opcji, zaniedbując samą grę.

WSZYSTKIE JASNE I CIEMNE STRONY MOTOCROSSU. NO, PRZYNAJMNIEJ TE CIEMNE...

Supercross 2000

„Jedzie się motocyklem z promieniem skrętu tankowca..."

DANE

WYDAWCA:	Electronic Arts
PRODUCENT:	EA Sports
DYSTRYBUTOR:	IPS
CENA:	199,00
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
Świetna zabawa, nawet jeśli nieco prymitywna. Więcej tu przepychanek niż we wszystkich poważnych wyścigach łącznie.

Wystrzelenie się w powietrze na podskakującym, ryczącym, dwukołowym bzyku musi być nie lada przyjemnością. Lekceważąc możliwość zwyrodnienia stawów, połamania kończyn czy urazów kręgosłupa, motocross jest jednym z najbardziej widowiskowych sportów motorowych.

I potrzeba gry tego kalibru, co *Supercross 2000*, by uzmysłowić sobie, że ten być może mało Cię interesujący sport można przełożyć na świetną grę wyścigową. Paradoksalnie *Supercross 2000* nie jest świetna i właśnie to zmusza Cię do zastanowienia, jaka MOGŁABY być dobra symulacja crossu. Dopóki nie ruszy stawka, wszystkie elementy wydają się być na miejscu. Jednak po rozpoczęciu wyścigu czeka Cię zawód. Wszelkie nadzieje zostają pogrzebane pod stosem podstawowych niedociągnięć.

Co jest jednym z najważniejszych manewrów podczas jazdy motocyklem? Skręcanie. I nawet tak prosta funkcja została zepsuta przez niedopracowaną mechanikę gry. Chcesz wziąć ostry zakręt, więc się do niego składasz. I mimo że jesteś już tak bardzo przechylony, że niemal szorujesz kolanem po błocie, Twój motocykl skręca wolniej niż wieloryb z przepukliną. To nie jest realistyczne. Przestajesz czuć przyjemność z jazdy, ponieważ przy każdym zakręcie czujesz się oszukiwany przez grę.

Reakcje motocykla i kierowcy na targające nimi przeciążenia nie są ani wystarczająco widoczne, ani szczególnie spektakularne. Gdy uda Ci się wystrzelić z piaszczystej rampy, oczekujesz że nieźle Cię majtnie w górę, a tymczasem otrzymujesz tylko kolejny bezwstydny pokaz złej mechaniki gry. Uderz w ścianę z pełną prędkością, a (zbyt) często jedynym tego skutkiem będzie wytracenie prędkości. Ale jeśli zaraz potem niechcący stukniesz innego kierowcę jadąc wolno, masz spore szanse na to, że zostaniesz wyrzucony w powietrze jak szmaciana lalka. To nie ma jakiegokolwiek sensu i doprowadza do białej gorączki.

Dwa główne tryby rozgrywki to wyścig i freestyle. W końcu zapewne w ogóle zrezygnujesz z trybu wyścigowego, bo zacznie trafiać Cię szlag – jak pokonywać najmniejsze kółeczko w historii torów sportowych, gdy jedzie się motocyklem z promieniem skrętu tankowca...

Freestyle oferuje więcej atrakcji, ale tylko na krótki czas. Wkrótce poczujesz się zmęczony ograniczonym wyborem sztuczek i skoków. Obowiązkowy w grach sportowych EA komentarz dopełnia czary goryczy – masz ochotę w akcie zemsty pogryźć kontroler.

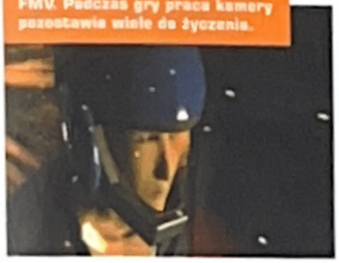
Nawet bogaty wybór torów, kierowców i możliwość grzebania w motocyklach nie mogą uratować tej gry. Słaba mechanika rujnuje całą potencjalną przyjemność z grania. Na doskonałą grę crossową przyjdzie nam zatem jeszcze poczekać.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Na swój pikselowaty sposób spełnia zadanie	6
GRYWALNOŚĆ	Obniżona przez wkurzające uchybienia	4
ŻYWOTNOŚĆ	Dobra na około godzinę bolesnego szarpania się	2

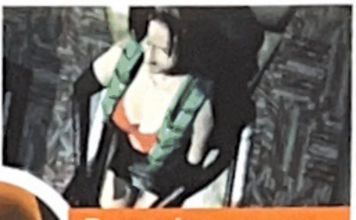
PODSUMOWANIE:
Supercross zawodzi jako wyścig i jako symulacja do robienia sztuczek. Wszystko przez słabą mechanikę a i grafice przydałby się remont. Przy dłuższej znajomości gra potrafi być bardzo irytująca.

4 NA 10



Nie daj się oszukać przez te błyszczące sekwencje FMV. Podczas gry praca kamery pozostawia wiele do życzenia.

Przejażdżka tymi ruchomymi schodami to jedna z bardziej ekscytujących chwil gry.



Postacie w *Overblood 2* są płytkie psychologicznie i schematyczne. Oto skąpo ubrana panna z wielkim biustem oraz naburmuszony krewniak pewnego kawalera z mieczem...

JAK POJECHAĆ NA SUKCESIE *FINAL FANTASY*? MOŻE ZAIMPORTOWAĆ MANGOWY KLIMAT?

Overblood 2

„Wyobraź sobie bladą imitację *Final Fantasy VII* bez duszy"

DANE

WYDAWCA:	PBH Systems
PRODUCENT:	Riverhillsoft
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	15
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

FINAL FANTASY VIII
Jedna z najlepszych gier wszechczasów. Obowiązkowa pozycja dla fanów RPG.

Niebezpieczeństwa wiążące się z klonowaniem to coś, czego nie należy lekceważyć. Zapomnij o owieczce Dolly, to gry wideo najbardziej cierpią z powodu niekontrolowanej produkcji duplikatów. Próby podłączenia się do popularności dobrych tytułów to nic nowego, a klonowanie owocuje często ciekawymi i pożytecznymi mutacjami, które popychają naprzód rozwój gier. Ale ta darwinowska selekcja naturalna rodzi także mnóstwo kalekich nieszczęśników. Jednym z nich jest opisywana gra *Overblood 2*.

Wyobraź sobie bladą imitację *Final Fantasy VII* bez duszy. Od cloudopodobnego głównego bohatera, poprzez planetę utrzymywaną przy życiu przez maszyny wielkości miasta, aż po prerenderowane krajobrazy – znajdziesz tu tak wiele elementów ściągniętych z *FFVII*, że po chwili zaczniesz szukać w szafie swojego egzemplarza Fantazji, by przekonać się, co jeszcze zostało podwędzone. A zatem klon. Ale czy chociaż szybszy, lepszy albo większy? Niestety nie.

Overblood 2 może się pochwalić kilkoma zmianami, z których najbardziej rzuca się w oczy trójwymiarowa swoboda kamery i rozgrywane na żywo walki. Najbardziej tragiczną decyzją okazuje się stłamszenie zawsze wciągających elementów RPG. Ten kardynalny błąd uczyniony na etapie projektowania gry *Overblood 2* uczynił z niej płytką bieganinę. Trójwymiarowa swoboda kamery zasługuje na uznanie, ale jest pełna kiksów i wciąż są kłopoty z wykrywaniem kolizji. Zagadki są niejasne, więc możesz całe wieki błąkać się po okolicy próbując wyzwolić właściwy skrawek sekwencji FMV. Walki są niezdarne; brakuje im zarówno gracji Tomb Raidera, jak i rozmachu *Final Fantasy VII*. Gwoździem do tej trumny jest fatalne tłumaczenie gry z japońskiego na angielski.

Owszem, przerobienie epickiego rolpleja, by mógł trafić z Japonii na Zachód, nie jest łatwym zadaniem, ale to nie znaczy, że wolno to robić źle. Dialogi w *Overblood 2* są tak słabe, że aż śmieszne. W otwierającej sekwencji widzimy azjatycką cyberflirciarę w butach po uda. I co ona robi? Zastanawia się, co kupić na Gwiazdkę cioci Jane. To absurd i psuje klimat już od samego początku. A zaraz potem swoje trzy grosze dorzuca opowieść mająca zaznajomić gracza z miejscem akcji. Zaczyna się to mniej więcej tak: „Od wydarzenia znanego jako 'nagła śmierć Ziemi' życie na planecie stało się całkowicie zależne od schładzających powietrze maszyn. Jest rok 2115, tuż przed Gwiazdką i Wschodnia Krawędź wygląda wyjątkowo kolorowo". Dzięki.

Jeśli jesteś na tyle bogaty, że możesz szastać pieniędzmi, a także lubisz czarny humor, być może będziesz się dobrze bawił przy tej grze. Większość z nas, rozpuszczonych przez serię firmy Square albo *Silent Hill*, nie znajdzie tu nic wartego uwagi. I na pewno nic wartego dalszego klonowania.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn – WERDYKT

GRAFIKA	Prerenderowane otoczenie, ale pełne błędów kamery	6
GRYWALNOŚĆ	Brakuje zarówno klimatu, jak i ekscytacji	3
ŻYWOTNOŚĆ	Mogłaby się ciągnąć wiekami, gdybyś tyle wytrzymał	5

PODSUMOWANIE:
To nawet nie jest *Final Fantasy* dla ubogich. Jest tu wiele z *Final Fantasy*, ale brakuje atmosfery oraz grywalności. Najlepiej jej unikać.

4 NA 10

Wojownicze Strachy Na Wróble nie są zbyt groźne — nawet w grupach.

Gdy ninja zacznie Cię denerwować tymi wiecznymi podskokami i numerami z mieczem, zlikwiduj go w stylu Indiany Jonesa.

DALEKI WSCHÓD I DZIKI ZACHÓD ŁĄCZĄ SIĘ W TEJ PRODUKCJI

Rising Zan The Samurai Gunman

„*Rising Zan* jest mieszanką masy innych gier na PlayStation"

DANE

WYDAWCA:	Agetec
PRODUCENT:	UEP Systems
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	12
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

TENCHU
Podobny klimat, ale bardziej dopracowana gra. Więcej przygody, więcej zabawy.

Wreszcie razem — broń i miecze. Poznaj pana Zana — wychowanego przez brudne, bezbożne saloony kowboja. Znalazł on jednak kilka lat czasu, by wyskoczyć do Japonii i wesprzeć swoją doskonałą celność typowo honorowym kodeksem i umiejętnościami, których nauczył go pewien tajemniczy mistrz-samuraj. Zan wrócił do rodzinnych stron, by tam natrafić na przedziwną bandę składającą się z wojowników ninja i drewnianych zawodników podobnych do tego z *Tekkena 3*. Pora więc przeczyścić okolicę za pomocą specjalnych uderzeń mieczem i celnego strzelania.

Brzmi nieźle? Hmm, mogłoby. *Rising Zan: The Samurai Gunman* jest mieszanką elementów zapożyczonych z... najlepiej po prostu napisać: z masy innych gier na PlayStation. Te skrawki są upchane w nową formę — tyleż czarującą, co wtórną. Idea gry jest jak nowa edycja *Tenchu* z dodatkową bronią. Japońskie pochodzenie gry zdradza przesadny akcent na rolplejowe przerywniki (wielcy źli faceci grzmiącym głosem wygłaszają wytarte komunały w stylu „Jesteś lepszy niż przypuszczałem, dzieciaku. A teraz przygotuj się na śmierć") oraz absurdalne, dramatyczne wejścia przeciwników ("Przygotuj się na spotkanie z... Super Wood Manem!").

Ale pod bogactwem opcji pełnych świstów miecza i dymiących luf kryje się system walki podobny do *Tomb Raidera:* uderz-i-módl-się. Na szczęście po bliższym zapoznaniu wychodzi na to, że jeśli oprzesz się pokusie naciskania guzików na chybił-trafił, Zan nabiera gracji prawdziwego bohatera. Ciosy można bowiem łączyć w zgrabne łańcuchy, co ładuje znajdujący się w rogu wskaźnik. Ten z kolei podkręca prędkość ruchów i siłę miecza. Starcia są także przyprawione scenami komiksowej przemocy — na przykład niedorzeczne gejzery posoki tryskające z ran przeciwników. Poziomy są zazwyczaj liniowe, a misje zróżnicowane — od rozczarowującego „Dostań się z punktu A do B zabijając wszystko, co napotkasz", do zadziwiająco ciekawych i pełnych zagadek.

Właśnie ta niespójność powoduje, że Rising Zan jest rozczarowaniem. Gracze, którzy lubią bardziej skomplikowane gry typu *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* czy *Medal Of Honour*, mogliby znaleźć coś dla siebie, gdyby nie nierówny poziom misji i uczucie, jakby się trafiło do slumsów. Imponująca prędkość akcji została osłabiona przez kiepską grafikę i złe wykorzystanie trzech wymiarów. Co więcej, dzięki nieprecyzyjnemu systemowi sterowania każdy poziom wymagający dokładnych skoków zamienia się w koszmarną serię prób i błędów.

Brawa dla UEP Systems za to, że w ogóle spróbowali zrobić coś nowego, ale poza niezłym klimatem i okazjonalnymi przebłyskami geniuszu, *Rising Zan* to nic specjalnego.

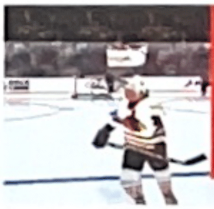
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Brak zwolnień, ale słabe tekstury i ubogość scenerii	5
GRYWALNOŚĆ	Natychmiastowa, ale cierpi na monotonię	5
ŻYWOTNOŚĆ	Funkcja Save przeprowadzi Cię przez grę	5

PODSUMOWANIE:
Nieudana próba stworzenia świeżej mieszanki gatunkowej. Początkowo budzące uśmiech prysznice krwi i żałosne dialogi ("You are Super Sexy Cool Hero!") szybko giną pod słabą grafiką i prostą rozgrywką

5 NA 10

Wiedząc, że po niektórych strzałach krążek leci z prędkością nawet 150 km/h, myślisz pewnie, że bramkarz nie ma szans. Nic z tego — szeroki asortyment ruchów na każdą okazję pozwala mu być niezwykle skutecznym.



Postacie graczy prezentują dość przeciętny poziom detali twarzy, cała sylwetka jest zbyt kanciasta, co kontrastuje z mistrzowskimi animacjami.

SONY PRZEPYCHA SIĘ Z EA W NOWEJ ZIMNEJ WOJNIE

NHL Face Off 2000

„Bogaty zestaw zaczepnych szturchańców oraz bójki jeden-na-jeden".

DANE

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Solworks
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
PREMIERA:	Marzec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-8

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

NHL CHAMPIONSHIP 2000
Główny rywal opisywanej gry w dziedzinie sztucznej inteligencji i autentyczności symulacji.

Hokej na lodzie nie jest u nas zbyt popularny, ale nie można zaprzeczyć, że ta dyscyplina zawiera wszystkie niezbędne składniki, by stać się dobrą grą wideo. Prędkość, odrobina brutalności, desperackie wysiłki przed bramką... To naprawdę ekscytuje. I dlatego tak wiele gier z logo NHL na okładce atakuje Europę.

NHL Face Off 2000 to najnowsza hokejowa symulacja. Oferuje zwyczajowe stukanie w krążek oraz sekcję menedżerską, która pozwala Ci na zatrudnianie i zwalnianie zawodników oraz handlowanie nimi. Jeśli masz ochotę, możesz ruszyć do boju brygadką własnoręcznie stworzonych hokeistów, przydzielając punkty do różnych cech zawodników (można nawet zwiększyć ich agresję i waleczność podczas bójek).

A czy gra ma coś do zaoferowania ludziom nie oglądającym meczów hokejowych, którzy będą szukać tutaj nie autentyczności, tylko dobrej zabawy? Owszem: charakterystyczne zaśpiewy kibiców, bogaty zestaw zaczepnych szturchańców oraz bójki jeden-na-jeden, w których nadal kontrolujesz zawodnika.

Dobrze wykonane bójki na lodzie są tu właściwie oddzielną minigierką — cztery główne przyciski joypada odpowiadają za uniki, sierpowe, podbródkowe i bloki. To przyciągające zboczenie z tematu przydaje się szczególnie w trybie multiplayer, ale nie dominuje rozgrywki. Efekty dźwiękowe są bardzo dobre, sprawnie oddając atmosferę panującą na stadionie. Na podstawie wizerunków graczy można by spokojnie napisać „Studium szybkich fryzur w dwudziestowiecznych sportach zespołowych".

Najlepsza ze wszystkiego jest jednak sztuczna inteligencja. Konsolowi przeciwnicy czatują teraz pod bramką przeciwnika, by przechwytywać podania, a obrońcy robią niespodziewane rajdy głęboko na połowę przeciwnika. Ulepszona sztuczna inteligencja jest najbardziej widoczna w zachowaniu się bramkarzy, którzy dysponują fantastycznym zestawem ruchów, w tym obrona rękawicą, kijem, klatką i nogą. Wyjdą z siebie, żeby zasłonić bramkę, będą się w niej rozwalać, a nawet padać na plecy, byle tylko zatrzymać krążek. To powoduje, że zdobywanie punktów jest tutaj prawdziwym wyzwaniem. Będziesz musiał wytrenować wszystkie najdziwniejsze rodzaje strzałów, w tym ich symulowanie, by przechytrzyć michelinopodobnego bramkarza i umieścić krążek w siatce.

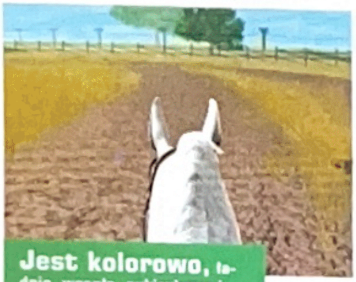
Niestety, przy tych wszystkich zaletach *Face Off 2000* wygląda fatalnie. Mimo 150 wykonanych techniką motion capture animacji grafika naprawdę psuje efekt. Tam, gdzie *NHL 2000* prezentuje stylowe refleksy świetlne, *Face Off* oferuje jedynie rzucane przez zawodników cztery cienie. Na pewno jest szybka, prawdziwa i surowa, ale brakuje jej urody.

PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Najbardziej rozczarowujący aspekt gry	5
GRYWALNOŚĆ	Masa strzałów, zagrań obronnych i szturchańców	8
ŻYWOTNOŚĆ	Dłuższa, jeśli zajrzysz do sekcji menedzerskiej	7

PODSUMOWANIE: Najwyższej jakości dźwięki i realistyczna rozgrywka, ale niestety grafika została w tyle. Możliwość stoczenia bójek zwiększa atrakcyjność w trybie dla wielu osób. Dobra zabawa, jeśli wybaczysz grafikę

7 NA 10



Jest kolorowo, ładnie, wesoło, cukierkowo i miło. Witaj w świecie Barbie!

Obcowanie ze zwierzątkami i przyrodą, czyli beztroski świat widziany oczyma dziecka.

GRA DLA DZIEWCZYNEK. MAŁYCH I KOCHAJĄCYCH BARBIE

Barbie Race & Ride

„*Barbie Race & Ride* to bardziej program rozrywkowy"

DANE

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Matel
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
CENA:	139,00
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1

Jakby na to nie spojrzeć, *Barbie Race & Ride* to bardziej program rozrywkowy (multimedialna Barbie) z pogierkami niż klasyczna gra. Taki stan rzeczy ma swoje plusy, gdyż jest to produkt przeznaczony dla dziewczynek w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Ponieważ produkcją gry zajęła się firma Matel, znajdziesz tu galerię postaci i gadżetów związanych z lalkami Barbie i sztandarową kolorystykę tej serii zabawek.

Oprócz przejażdżki wybranym rumakiem dzieciaki uczestniczą w wielu podgierkach, takich jak karmienie kaczuszek, a nawet pomoc bobrom w budowie tamy. Nie ma przemocy, jest za to sielankowe obcowanie ze zwierzątkami i przyrodą wsparte przez łamigłówki.

Grafika w tym tytule jest prerenderowana, przez co wygląda bardziej naturalnie i mniej pikselowato niż w większości tytułów na PlayStation. Z drugiej strony przynosi to brak swobody ruchu, ale ta nie jest akurat potrzebna. Wszystko jest szczegółowe i bajecznie kolorowe. Jedna rzecz wzbudziła tylko zastrzeżenia PSM – animacja. Jest zbyt powolna. Jednak po dłuższym zastanowieniu doszliśmy do wniosku, że „powolność" spowodowana jest... wiekiem docelowego odbiorcy. W końcu maluchy nie kojarzą wszystkiego w tempie wyznawców *Tekkena* i zbyt szybka akcja spowodowałaby spadek zainteresowania zabawą. Całości dopełnia doskonale dobrana (czytaj: nie do strawienia dla dorosłego faceta) oprawa muzyczno-dźwiękowa.

Trudno coś więcej napisać o zawartości *Barbie Race & Ride*... bo to już wszystko. Gierka jest nieco za krótka, choć znając wielbicielki dorodnej blondynki (nie mylić z Pamelą), będą grać bez końca, no przynajmniej do kolejnej części.

Teraz o minusach tej pozycji. Po pierwsze, gra jest po angielsku, co gorsze – mówionym komentarzom i poleceniom nie towarzyszą napisy na ekranie. Są więc dwa wyjścia: albo rodzice tłumaczą na żywo, albo dziecko zna ten język. Po drugie, *BR&R* jest produktem niszowym i poza ściśle określoną grupą odbiorców jest bezwartościowy. Stąd taka ocena, wielbiciele mogą dodać do niej dwa punkty.

Jeśli hodujesz w domu miłośniczkę najsłynniejszej lalki świata, możesz się zastanowić nad zakupem *Barbie Race & Ride* (jest tania jak na PS-grę). Pamiętaj jednak, że jest to jedynie gadżet-ciekawostka i trzeba znać język angielski.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

BUSTER AND THE BEANSTALK
Produkt także dziecięcy, ale dla obydwu płci i nie tylko dla maniaków. Po prostu przemiła platformówka.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Prerenderowana i kolorowa	7
GRYWALNOŚĆ	Proste zadania dla dzieci	5
ŻYWOTNOŚĆ	Krótka i prosta gra	5

PODSUMOWANIE: Produkt skierowany do wąskiej grupy, do małych dziewczynek kochających Barbie i znających język angielski. Trochę za dużo tych ograniczeń, ale maluchom może się spodobać.

6 NA 10

Czyszczenie klaczy jest ograniczone — masz tylko kilka narzędzi do dyspozycji.

Jeden z turniejów polega na podążaniu wyznaczonym torem. Bardzo dokładnie, jak na egzaminie na prawo jazdy...

SKÓRZANE BUTY? BICZE? KONIE? SPOKOJNIE, TO NIE TO, O CZYM MYŚLISZ...

Mary King's Riding Star

„Star wymaga czyszczenia, karmienia, pojenia, czesania i masy miłości".

DANE

WYDAWCA:	Midas
PRODUCENT:	Midas
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

PET IN TV
Nużąca dla dzieci, za mało atrakcyjna dla dorosłych. Spodoba się wyłącznie fanom *Tamagotchi*.

Witaj w świecie Mary King. Może na to nie wygląda, ale jest bohaterką dla wielu fanów jeździectwa. Jej wdzięki nie przemówią do hardcorowców, ale wiele małych dziewczynek będzie ją czcić. Musisz kupić coś swojej małej siostrze na urodziny? Czytaj dalej...

Riding Star można podzielić na dwie części – opiekę i turnieje. Dziewczynki, których rodzice nie mogą sobie pozwolić na konika, być może zakochają się w wirtualnym odpowiedniku. I będą musiały poświęcać mu niemal tyle uwagi, ile wymagałby żywy koń. Klacz Star wymaga czyszczenia, karmienia, pojenia, czesania i masy miłości. A wszystko to zajmuje wieki przez boleśnie długi czas doczytywania danych z płyty. W razie potrzeby możesz przejrzeć podręcznik, który zaznajomi Cię z arkanami opieki nad klaczą. A Star musi być szczęśliwa, ponieważ w wyniku niekompetentnej opieki sygnalizuje swoje niezadowolenie spadkiem sił. Ta część gry jest bardzo podobna do idei *Tamagotchi*, tyle że jest trzy razy droższa.

Wypielęgnowaną klacz można wypróbować w trzech turniejach – Dressage (Ty i Star obwieszeni wstążkami puszycie się przed publicznością, machając do sędziów), Cross Country (która irytuje, bo nie możesz zobaczyć przeszkód do przeskoczenia dopóki na nie nie wpadniesz) i Show Jumping. Turnieje można także rozgrywać w kilka osób, jeśli uda Ci się kogoś do tego zmusić. I to wszystko. Gra staje się stopniowo coraz trudniejsza, ale to nie zmienia faktu, że w kółko robimy to samo.

Przy obecnej skłonności producentów do męczenia starych schematów i płodzenia kolejnych kontynuacji, firma Midas zasługuje na uznanie, ponieważ poważyła się na coś oryginalnego. Niestety po doskonałym sprincie podczas startu *Riding Star* potyka się w połowie wyścigu i łamie nogę. Częścią radości z posiadania konia jest obcowanie z nim. Tymczasem ten aspekt jest drastycznie uproszczony w *Riding Star*. Swoją miłość dla Star możemy wyrazić tylko w trzech zdaniach, a każde z nich zaczyna się od „Come on". Kompletnie zignorowano też codzienne aspekty kontaktów z naszym czworonożnym przyjacielem – nie ma tu możliwości wybrania się z nim na krótką przejażdżkę po okolicy i podziwiania malowniczego krajobrazu wsi. A zatem nie ma tu wiele empatii mającej przyciągnąć młodsze siostry. A może gierkowi wyjadacze dadzą się złapać na techniczną stronę gry? W końcu to coś w rodzaju „zbuduj własnego robota i wyślij go na wojnę". Niestety, ta część jest monotonna i zbyt prosta. A zatem tytuł praktycznie dla nikogo.

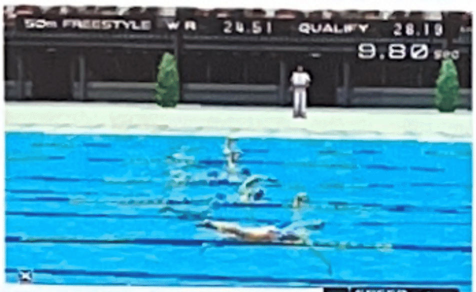
Bardzo często producenci gier usprawiedliwiają ich niską jakość etykietką „dla dzieci". Ale zastanówmy się, czy Twoja 12-letnia siostra/córka chciałaby spędzać czas przy przepłaconym, niemobilnym *Tamagotchi*? Naszym zdaniem nie.

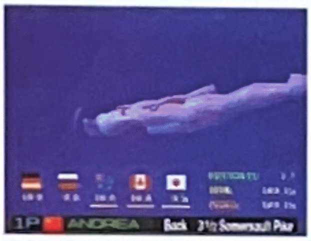
PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Star wygląda wspaniale gdy się nie rusza	5
GRYWALNOŚĆ	Płytka i monotonna	4
ŻYWOTNOŚĆ	Krótka jak nogi szetlandzkiego kuca	4

PODSUMOWANIE:
Pomysł stojący za *Riding Star* jest ciekawy, ale świat przedstawiony w grze po prostu nie jest wart swojej ceny. To przerośnięte *Tamagotchi*, które mogło (i powinno) być czymś więcej.

4 NA 10





Im więcej gracy, tym weselej — to maksyma IT&F2. Biegi i wyścigi pływackie są wręcz stworzone do zmagań czterech osób. Najpierw musisz mieć jednak cztery joypady i Multi-Tapa.

NA PRZYCISKI! GOTOWI! START! POSTRACH KCIUKÓW POWRACA NA PLAYSTATION...

International Track & Field 2

„W tajemniczych okolicznościach zniknął bieg na 110 m przez

DANE

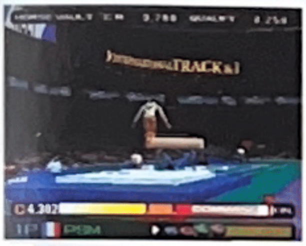
WYDAWCA:	Konami
PRODUCENT:	Konami
DYSTRYBUTOR:	Lanser
PREMIERA:	Luty
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

Aby osiągnąć sukces w lekkiej atletyce, potrzeba lat wytężonych treningów, utrzymywania doskonałej kondycji i — w zależności od wybranej dyscypliny - techniki wypolerowanej w wyniku lat prób. Biorąc to pod uwagę, można powiedzieć, że *International Track & Field 2* jest niezwykle trafną symulacją sportu. Główna różnica polega na tym, że tutaj na próbę wystawiane są Twoje palce, nie nogi. Testy wytrzymałości, takie jak kolarstwo czy pływanie 50 m stylem dowolnym mogą rozwinąć w Twoich palcach mięśnie, których istnienia nawet się nie domyślałeś. Oczywiście jeśli masz szczęście. Mniej wytrzymali gracze będą doznawać kontuzji takich jak odciski i nieustanna opuchlizna palców — ale to i tak nie powstrzyma ich od grania.

W menu jest 12 dyscyplin sportowych. Oferują zadziwiająco szeroką różnorodność, nawet biorąc pod uwagę to, że sterowanie w większości z nich polega dosłownie na tym samym. Najprostszą dyscypliną jest bieg na 100 m, który wymaga tylko naciskania na zmianę kwadratu i kółka (nie możesz zmienić konfiguracji). Dla odmiany inne dyscypliny wyposażone są w niewielkie, techniczne dodatki. Na przykład gimnastyka na koźle wymaga szybkich jak błyskawica palców i wklepywania kombinacji przycisków, przy których *Um Jammer Lammy* jest łatwa niczym wystukanie numeru do ulubionej pizzerii. W wyniku treningów i prawdopodobnie wymyślenia jakiejś rewolucyjnej techniki wduszania przycisków — pobijesz każdy rekord świata.

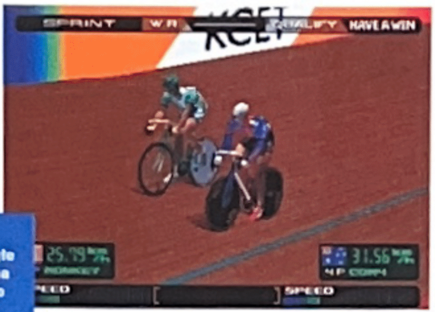
Niestety, kiedy już je wszystkie pobijesz, dalsze granie traci właściwie sens. Bo *International Track & Field 2* to gra dla wielu osób. Po prostu — im więcej kumpli zgromadzisz przed konsolą, tym więcej zabawy będziecie mieli — i tym więcej czasu będziesz potrzebował między rozgrywkami, by odzyskać czucie w palcach.

Graficznie *Track & Field 2* wypada imponująco. Kamera krąży nad zawodnikami, a replaye i zdjęcia finiszów budują olimpijską atmosferę. Postacie atletów wyglądają wyśmienicie, ich animacja stawia do kąta nawet Larę Croft. Nie wszystkie elementy gry zasługują jednak na złote medale — z długiej listy oferowanych dyscyplin w tajemniczych okolicznościach zniknął bieg na 110 m przez płotki, skok wzwyż i trójskok. Te cięcia wyglądają jak wątpliwej słuszności próby Konami odcię-



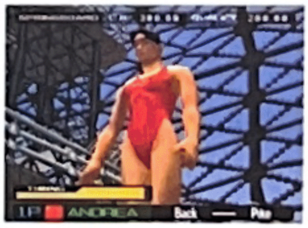
Kajakarstwo to jedna z tych dyscyplin, w których wyczucie rytmu jest ważniejsze od szybkiego naciskania guzików. To miła odmiana po innych turniejach i niewątpliwy odpoczynek dla palców.

Podnoszenie ciężarów jest tak trudne, na jakie wygląda: ciągłe męczenie przycisków przetkane kilkoma testami na refleks. Ale i tak ciężary to nic w porównaniu z kolarstwem...



JAK... WYKONAĆ IDEALNY SKOK

Wybierz skok, jaki chcesz wykonać (np. Pike), zwracając uwagę na poziom trudności. Od tego zależy jak szybko będzie się poruszać wskaźnik czasu w dalszej części.



Wskaźnik czasu zablokuj przy końcu, by mieć jak najwięcej czasu na męczenie przycisków i dzięki temu zdobyć nieco wysokości odbijając się na trampolinie. Jeśli tutaj zawiedziesz, stracisz punkty.

Wciskaj szybko kółko i kwadrat, by nabrać wysokości zanim zawodniczka zacznie wykonywać skok. Teraz musisz zatrzymać strzałkę biegnącą po kole, by określić kąt skoku.

płotki, skok wzwyż i trójskok".

ca drugiej części od jedynki. Oczywiście – całkiem nowe dyscypliny, jak nurkowanie czy kolarstwo, są wśród najlepszych pozycji na liście, ale utrata biegu przez płotki ujmuje grze olimpijskiego klimatu.

Wściekłe wciskanie kółka i kwadratu nie brzmi jak dobra zabawa i w istocie nią nie jest, gdy grasz sam. Ale zbierz kilku znajomych, Multi-Tap, być może jakieś (bezalkoholowe) piwo (lub trzy), a *International Track & Field 2* ukaże Ci się z całkiem innej strony. Niewiele jest na PlayStation gier, w których rywalizacja multiplayer jest bardziej zacięta i do których tak bardzo potrzeba kilku gotowych na wszystko graczy.

IT&F2 to *Bomberman* wśród gier sportowych – powstała z myślą o multiplayerze. Nie jest to może wystarczający powód, by kupić Multi-Tap i dodatkowe joypady, ale jeśli taki zestaw zwisa już z Twojej PlayStation i masz z kim go użyć, powinieneś zwrócić uwagę na tę grę. Przygotuj także plastry. Dużo plastrów...

Rzut młotem tradycyjnie jest jedną z najtrudniejszych dyscyplin. Wymaga i szybkiego męczenia przycisków, i dokładnego wyczucia momentu.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Rozgrywka jest taka sama, ale grafika słabsza. Dostępna w Platynie za pół ceny.

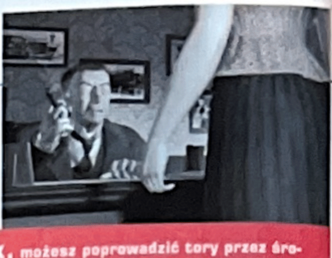
PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Świetnie animowani atleci na okazałym tle	8
GRYWALNOŚĆ	Wysoka gdy rywalizujesz z kolegami...	6
ŻYWOTNOŚĆ	...Ale prędzej czy później kumple wymiękną	6

PODSUMOWANIE:
Dodano nowe dyscypliny, wyrzucono kilka klasyków z poprzednich edycji, ale to, że jest to kolejna część, widać praktycznie tylko po oprawie graficznej.

7 NA 10

Oprawa ekranów z opcjami zmieniłaby się nie do poznania, gdyby tylko poświęcono jej nieco uwagi i dobrych chęci.



Tak, możesz poprowadzić tory przez środek ich sypialni (tutaj głupawe chichoty).

„Jeszcze jedno, panno Jones. Proszę się upewnić, że ładunek dotrze do Two-Jags Prescott do jutra rana".

NARZEKASZ NA OPÓŹNIENIA POCIĄGÓW? ZOBACZYMY JAK SAM SOBIE PORADZISZ...

Railroad Tycoon II

„Ziemia obiecana dla każdego początkującego barona transportu"

DANE

WYDAWCA:	Take 2
PRODUCENT:	Pop Top
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Marzec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1

Era pary. W tamtych czasach nic nie mogło powstrzymać pociągu przed przybyciem o czasie. Nieważne co blokowało tory – drzewa, bizon, meksykańscy bandyci, kobiety przywiązane do torów ("Ciuch! Ciuch!", „Hayulp! Hayulp!" itd.) – nic nie mogło zatrzymać tego piekielnego pociągu. Na szczęście od tamtych czasów technologia hamowania bardzo się poprawiła.

Railroad Tycoon II to hit z peceta. Gra jest strategią ekonomiczną osadzoną w epoce stalowych koni. Twoim zadaniem jest budowanie torów i stacji, kupno lokomotyw i decydowanie, które dobra najbardziej opłaca się transportować. Następnie powtarzasz wszystko od początku, doglądając starych połączeń i zerkając na poczynania konkurencji.

Opanuj te podstawowe zasady, a odnajdziesz głębsze pokłady grywalności. Będziesz mógł przejąć wyrób drewnianych podkładów pod tory albo zainwestować w produkcję bawełny. Czeka na Ciebie pociągnięcie telegrafu wzdłuż torów, rozbudowa oferty pasażerskiej, a nawet gra na giełdzie towarowej. Wszystko to w przerwach między zatrudnianiem i zwalnianiem ludzi. Zestaw map i scenariuszy przeniesie Cię na głębokie południe Ameryki albo ku podnóżom chińskich gór – gęsto tu od historycznych nawiązań. Jednym słowem jest to ziemia obiecana dla każdego początkującego barona transportu.

Ci, którzy mają nadzieje na pobawienie się wirtualnym modelem lokomotywy, będą zawiedzeni, bo nie o to w grze chodzi. Śmieszny jest fakt, że nie możesz budować tuneli i kiedy natrafisz na wzgórze, musisz albo poprowadzić tory okrężną drogą, albo borykać się z niedomagającymi kotłami lokomotyw na stokach. Ale nic to – w *Railroad Tycoon II* chodzi bardziej o zarządzanie – budowanie to tylko etap wstępny. Wygląda więc na to, że mamy tu spory potencjał.

Ale tu zaczynają się schody. Ci, którzy rzucili już okiem na ascetyczne screeny do *RTII*, już się domyślają, o co chodzi. Twój budzący podziw i grozę wielki pociąg przedstawiony jest tam jako łańcuszek punkcików, a na budynki trzeba klikać, by je od siebie odróżnić. Niedobór detali jest nie do przyjęcia, ponieważ gdy już zbudujesz swoje imperium, na mapie zrobi się gęsto od obiektów. Także tekst jest wyświetlany z użyciem fatalnej czcionki. Mimo dodania masy joypadowych skrótów jesteś zmuszony do obsługi pecetowych, stworzonych dla myszki menu za pomocą przycisków kierunkowych.

A wielka szkoda, bo tak rozbudowana, osadzona w historycznych realiach symulacja zasługuje na lepszą prezentację i sprawniejszy system obsługi. Bez wątpienia pod spodem pulsuje grywalność i zatwardziali stratedzy mogą się skusić, ale muszą być bardzo cierpliwi.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

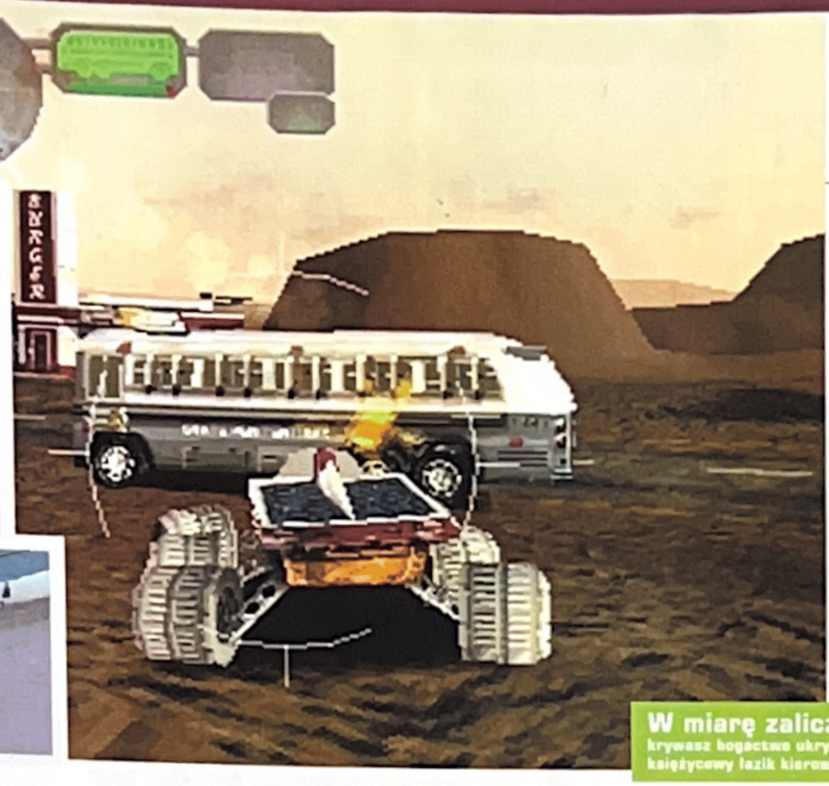
THEME HOSPITAL
Czarny humor, wyzwanie i skomplikowany schemat zależności.

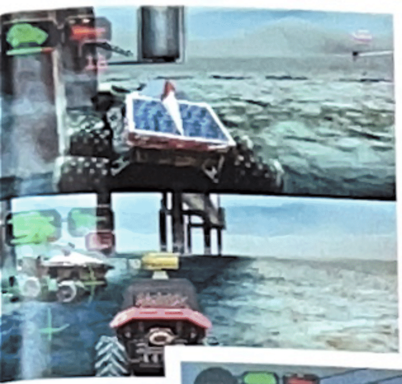
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn
WERDYKT

GRAFIKA	Rozmyte sprite'y w niskiej rozdzielczości	4
GRYWALNOŚĆ	Symulacja ściera się z nieprzyjaznym interfejsem	7
ŻYWOTNOŚĆ	Brak opcji zapisu stanu w środku poziomu	3

PODSUMOWANIE:
Railroad Tycoon II w wersji na PlayStation trudno nazwać sukcesem. Byle jaka konwersja zamieniła genialną grę w parującą kupę nieszczęścia. Naprawdę wielka szkoda...

5 NA 10





W miarę zaliczania kolejnych poziomów odkrywasz bogactwo ukrytych pojazdów. Przygotuj się na księżycowy łazik kierowany przez szympansa-astronautę.

WSPANIAŁA AMBROZJA CZY PRZETERMINOWANY TOWAR?

Vigilante 8: 2nd Offence

„Sterowanie w *2nd Offence* stało się najpoważniejszą wadą gry"

DANE

WYDAWCA:	Activision
PRODUCENT:	Luxoflux
DYSTRYBUTOR:	LEM
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

TWISTED METAL 2

O wiele bogatsze i bardziej wciągające podejście do uzbrojonych pojazdów.

Na papierze *Vigilante 8* wygląda na wspaniały pomysł: umieścić zestaw wyposażonych w broń pojazdów na wielkiej, zrytej oponami i podziurawionej kulami arenie. Tak zapewne wyglądałaby wymarzona adaptacja *Mad Maxa* na PlayStation. Wydaje się, że coś takiego musi wypaść koncertowo, nieprawdaż?

Niemal. Ideowy fundament gry jest solidny — zawiera w sobie duży potencjał obiecujących samochodowych kraks, wybuchów, niebezpiecznych manewrów i strzelania. Niestety, wykonanie tego pomysłu rozczarowuje. Częściowo dzieje się tak, ponieważ kontynuacja jest niemal identyczna, co część pierwsza, nie licząc kilku błyszczących dodatków (o których za chwilę). Pierwsza część *Vigilante 8* była niczego sobie, ale nie osiągnęła geniuszu głównego rywala - *Twisted Metal 2*. Poza tym ukazała się niemal półtora roku temu, a przez ten czas świat nie stał w miejscu.

Sterowanie nie było najlepszą stroną *V8*, a w *2nd Offence* stało się najpoważniejszą wadą gry. Czy w czasach coraz bardziej rozbudowanej kontroli w grach samochodowych, ktoś zechce powrócić do nieprecyzyjnego sterowania w *V8-2*? Ta gra wręcz błaga o możliwość wykonywania kontrolowanych poślizgów czy dokładnego wycelowania. Kiedy goni Cię przeciwnik, masz wielką ochotę na obrót o 180 stopni na ręcznym, natychmiastowe wrzucenie wstecznego i prucie z karabinu. Ale nic z tego... Promień skrętu pojazdów jest ogromny i prawie niemożliwe jest dokładne skierowanie wozu w pożądanym kierunku, co jest niewybaczalne, bo od tego przecież zależy nasze życie. Model fizyczny pojazdów także nie pomaga — każda większa nierówność terenowa powoduje wystrzelenie Cię w powietrze. Eksplozje zaś pozwalają Ci niemal osiągnąć pierwszą prędkość kosmiczną. To było może i fajne w pierwszej części, ale teraz tylko denerwuje.

Wybór ogólnodostępnej broni jest taki sam, jak w jedynce — od standardowych rakiet po niepraktyczne moździerze. Są na szczęście nowiutkie pojazdy do wyboru (w tym takie cacka, jak śmieciarka i motocykl z koszem), a każdy z nich jest wyposażony w indywidualną broń specjalną o wielkiej sile rażenia. Obszerność aren budzi szacunek, a w środku znajdziemy obiekty i przeszkody wykonane czasem z wielką dbałością o detale. Możliwe jest na przykład przejechanie przez wnętrze rezydencji na poziomie Bayou i rozbicie na atomy niemal wszystkiego wokół.

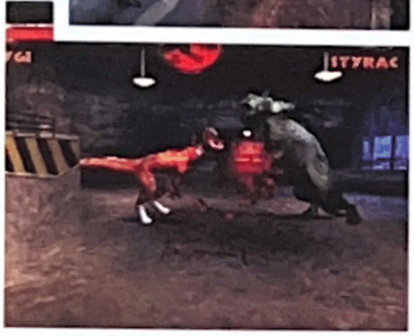
W sumie otrzymujemy wierną kopię pierwszej części gry plus kilka dodatków. Jedyną prawdziwą innowacją w *Vigilante 8: 2nd Offence* są trzy nowe dopałki, dzięki którym Twój pojazd zyskuje płozy, śmigła i silniki odrzutowe. To niewiele za Twoje dwie setki, no chyba że byłeś wielkim fanem jedynki. Jeśli tak, poczujesz się tu jak ryba w wodzie.

PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Szczegółowa i zróżnicowana, ale zdarzają się błędy	7
GRYWALNOŚĆ	Jeździmy i strzelamy plus zestaw prostych zadań	6
ŻYWOTNOŚĆ	Dwuosobowy tryb pomaga, ale i tak się znudzi	7

PODSUMOWANIE: *V8* nie zawierała wielu oryginalnych elementów, także jej kontynuacja oferuje niewiele nowego. Jeśli szukasz wieloosobowych zmagań na kółkach, lepiej wybierz *Speed Freaks* lub *Crash Team Racing*.

6 NA 10



Budzące respekt dinozaury wyglądają nieźle na screenach, ale ich groteskowe ruchy powodują, że pryska cały czar.

Niskie ugryzienie jest z pewnością efektywne, ale staje się nudne, gdy zaczynasz go nadużywać oczekując na szybkie zwycięstwo.

O JEDNEGO DINOZAURA ZA DALEKO...

Warpath: **Jurassic Park**

„W małych mózgach gadów kołacze się tylko jedno – żądza zabijania"

DANE

WYDAWCA:	Electronic Arts
PRODUCENT:	Dreamworks
DYSTRYBUTOR:	IPS
CENA:	199,00
OD LAT:	15
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

PRIMAL RAGE

Stara bijatyka z dinozaurami, równie prymitywna, co jej bohaterzy.

Czuły związek dzieciaków z dinozaurami wydaje się być niezagrożony mimo ataków kolejnych, marketingowo dopalonych kandydatów. Hollywood stara się to wykorzystać produkując filmy z dinozauropodobnymi stworami (vide amerykański *Godzilla*), stacje telewizyjne wyświetlają stare filmy i seriale, w których pojawiły się wielkie jaszczurki (co z tego, że efekty specjalne nie dorastają spielbergowskim do pięt), zaś wydawcy książek produkują kolorowe albumy o prehistorycznych zwierzętach.

Producenci gier także próbują zarabiać na dinozaurach. Jedni – jak Capcom - podchodzą do tematu z rzetelnością, dodając do jaszczurek staranną oprawę i niezgorszą grywalność. Inni – jak Dreamworks – po prostu wklejają dinozaury w wytarty schemat. Ale mamy do czynienia z produkcją na licencji *Parku Jurajskiego*, więc niezależnie od naszej oceny *Warpath* sprzeda się zapewne doskonale.

Dinozaury miały różne „charaktery" (o ile tak to można nazwać): mogły być spokojne lub gwałtowne, opiekuńcze lub egoistyczne, roślinożerne, drapieżne lub padlinożerne. Tymczasem w *Warpath: Jurassic Park* w małych mózgach wszystkich gadów kołacze się tylko jedno – obsesyjna żądza zabijania. A więc walory edukacyjne mamy z głowy. Ale w końcu taka jest formuła bijatyki – sprawdźmy zatem, jak gra sprawuje się z technicznego punktu widzenia.

Twórcy *Warpath* powinni wyciągnąć wnioski z nudnej *Primal Rage* – ale tego nie zrobili. Głównym problemem gry jest ograniczony wachlarz ruchów dinozaurów - pogmatwana mieszanina skoków, drapnięć pazurami i machnięć ogonem. Mimo że nie możesz wyskoczyć do zoo, by porównać te ruchy z rzeczywistością, masz silne wrażenie, że są one nienaturalne. Ale nie tylko groteskowość ruchów doprowadza Cię do rozpaczy – okazuje się bowiem, że *Warpath* został wyprodukowany z niewiarygodnym brakiem wyobraźni i wiedzy na temat tego, czym powinna być dobra bijatyka. Ciosy specjalne niewiele się od siebie różnią, a niektóre wycieczki kamery kompletnie wybijają Cię z rozgrywki. Nasi dzielni wojownicy wydają się zbyt wielcy, a areny za małe. To może być zamierzony efekt, ale nie sprawdza się w akcji. Masz niewiele miejsca na taktyczne wycofania, przez co rozgrywka nieuchronnie zamienia się w chaotyczne walenie w przyciski.

Tylko oprawa graficzna nie kuleje. Dinozaury są ładnie przedstawione, a ich ruchy (mimo że nienaturalne) są płynne. Lokacje są upodobnione do miejsc akcji jurajskich filmów i (mimo że zbyt małe) są wyśmienicie teksturowane. Inną zaletą gry jest podręczna biblioteczka na temat wielkich gadów (choć nie każdego gracza to obejdzie). Jest to niejako odtrutka na groteskowe wygibasy dinozaurów podczas walk.

PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Dopracowane tekstury i płynna animacja dinozaurów	7
GRYWALNOŚĆ	Mało subtelna	4
ŻYWOTNOŚĆ	Ukryte sekrety utrzymają Cię przez kilka tygodni	4

PODSUMOWANIE:
Mało atrakcyjna bijatyka niewarta Twojego czasu. *Warpath: Jurassic Park* jest jednocześnie przykładem niewyważonej gry i sposobem na pozbawienie się przyjaciół!

4 NA 10

Co silniejsze zaklęcia są przedstawiane jako prerenderowane animacje. Czy dlatego, że engine gry by ich nie pociągnął?

Żarcik. Jeden z licznych w *Shadow Madness*.

WĘDRUJ PO DZIWACZNYCH KRAINACH TRZYMAJĄC W RĘKU KIJ + 4

Shadow Madness

„Nierówne tempo rozwoju akcji wprowadza dużo zamieszania."

DANE

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Crave
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

FINAL FANTASY VIII

Dzieło firmy Squaresoft jest klasą samo dla siebie.

Odkąd *Final Fantasy VII* pobiło rekordy sprzedaży, RPG zaistniały jako jeden z najważniejszych konsolowych gatunków gier. Wszyscy fani spodziewali się istnego wysypu tytułów. Potem przyszedł czas na *FFVIII*... I co? Jakoś nie możemy narzekać na nadmiar RPGów.

Nie jest to może zbyt odkrywcze stwierdzenie, ale musimy to powiedzieć: *Shadow Madness* stara się naśladować *FFVII*. Od prerenderowanych teł do liczb pojawiających się nad zranionymi postaciami. Wszystko jest tu na swoim miejscu.

Od razu rzucają się w oczy dwie zalety gry. Wielu graczom nie podobały się losowe bitwy *FF*, a w *Shadow Madness* istnieje możliwość ich uniknięcia. Kiedy usłyszysz podejrzane krzyki, naciśnij jeden z przycisków indeksowych. W dziewięciu przypadkach na dziesięć uda ci się uniknąć starcia. Wybór należy do Ciebie, możesz albo skoncentrować się na eksploracji, albo na zdobywaniu doświadczenia w walce.

Drugi bonus to trzystopniowa skala trudności. Decyduje ona o liczbie i sile napotykanych przeciwników. Niektórzy gracze sądzą, że japońskie RPG stały się ostatnio zbyt proste. Polecamy im ustawienie najwyższego poziomu trudności, a z pewnością nie będą narzekać na brak atrakcji. Będzie to dla nich prawdziwe wyzwanie.

Jeśli chodzi o fabułę, to nierówne tempo rozwoju akcji wprowadza dużo zamieszania. Miło jest usłyszeć czasem jakiś dobry dowcip, który nie ma nic wspólnego z brakującym kawałkiem jakiegoś tam Krundatha. Jednak rzadko kiedy zdarza się tu coś wyrastającego poziomem ponad amerykańskie kalambury. Twórcom dialogów pozwolono na nieustanne dowcipkowanie, co nie pozostaje bez wpływu na atmosferę gry.

Również szkielet gry nie jest do końca przemyślany, od inwentarza po używanie magii. Chociaż system prowadzenia walki stara się naśladować *FF*, nie wypada najlepiej. Brakuje tu znanych z produkcji firmy Square wskaźników czasu. Szybkość ataku zależy wyłącznie od sprawności, z jaką umiesz przedzierać się przez gąszcz rozmaitych menu. Przyciski indeksowe służą do otwierania rozmaitych okienek, jednak wszystko to sprawi masę kłopotów nawet bardziej doświadczonym graczom.

Shadow Madness to przeciętny RPG. Gra stanowi kolejne potwierdzenie tezy, że amerykańscy twórcy gier tego gatunku muszą się jeszcze wiele nauczyć od Japończyków.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Są tu przepiękne widoki, ale i prawdziwe koszmarki	7
GRYWALNOŚĆ	Kilka pomysłów zepsutych przez błędy	6
ŻYWOTNOŚĆ	40-60 godzin to dobry wynik	7

PODSUMOWANIE:
Prosta rozrywka dla zagorzałych fanów RPG, którzy są w stanie przymknąć oczy na pewne niedoróbki. Ciekawe uzupełnienie gatunku, nie pozbawione jednak kilku wad.

6 NA 10

CZY GŁUCHE I ŚLEPE DŻDŻOWNICE DOBRZE GRAJĄ W PINBALL?

Worms Pinball

DANE

WYDAWCA:	Infogrames
PRODUCENT:	Team 17
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
CENA:	189,00
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1

Już sam tytuł *Worms Pinball* budzi pytanie „po co", nieprawdaż? Trzeba być przypartym do muru, by żenić dwa tak nieprzystawalne gatunki. Ale firma Team 17 widocznie stwierdziła, że jej robale są już wystarczająco znane, by zrobić z nich marketingowe przyssawki.

Oczywiście pinball to pinball, niezależnie od tego, w jakie szatki go przebierzemy. Ale różnice między *Worms Pinball* a innymi przedstawicielkami gatunku są większe niż się początkowo wydaje. Efekty dźwiękowe i grafika ze znanej taktycznej rozwalanki budują robaczany klimat, ale to liczne podgierki naprawdę pomagają przetrwać tej produkcji. *Worms Pinball* jest pełen przyjemnych niespodzianek — w jednej chwili walczysz z Obcymi za pomocą drucianych ramp, a zaraz potem maltretujesz łapki uciekając przed Yeti (?).

Model fizyczny pinballa wydaje się momentami zbyt delikatny (tilt jest szczególnie brutalny), a lewa strona lepszego ze stołów jest zbyt naładowana elementami do trafienia, w porównaniu ze słabo „zaludnioną" stroną prawą. O gorszym z dwóch oferowanych stołów lepiej nie wspominać. Jednakże bogaty zestaw opcji podtrzymuje zainteresowanie grą zadziwiająco długo. Dodajmy do tego jeszcze fakt, że całość sprzedawana jest nieco taniej niż inne nowości, a okaże się, że *Worms Pinball* nie jest tak niedorzecznym pomysłem, jakim wydawał się na początku.

Umieść kulkę w kilku celach, a rozprujesz worek z przyjemnymi podgierkami.

PlayStation Magazyn **WERDYKT**

GRAFIKA	Tylko dwa widoki stołu sprawdzają się w praktyce	6
GRYWALNOŚĆ	Lewa łapka, prawa łapka i tilt. Proste?	6
ŻYWOTNOŚĆ	Sporo atrakcji, ale nadal to tylko pinball	5

PODSUMOWANIE:
Worms Pinball jest bogaty w małe atrakcje, które utrzymują gracza przy konsoli. Motywy z *Worms* zostały dobrze wykorzystane. Drugi stół jest jednak słaby, a żywotność pinballi nigdy nie jest najwyższa.

6 NA 10

INTERPLAYOWA SYMULACJA BASEBALLU JEST NUMEREM DWA. W WIELU ASPEKTACH...

Baseball 2000

DANE

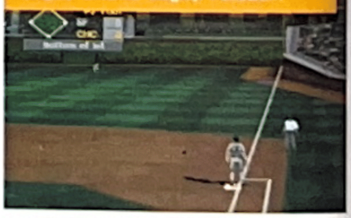
WYDAWCA:	Interplay
PRODUCENT:	Interplay Sports
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Czy w Europie jest wystarczająco wielu fanów baseballu, by importować ze Stanów aż dwie symulacje na PlayStation? Firma Interplay myśli chyba że tak, skoro próbuje powalczyć z *Triple Play 2000* firmy Electronic Arts. A zatem jest podwójny powód do radości dla wszystkich mieszkańców naszego kontynentu, którzy wiedzą, do czego naprawdę służy kij baseballowy. Dla wszystkich dwóch...

Na pierwszy rzut oka *Baseball 2000* trudno odróżnić od *Triple Play 2000*. Gra oferuje standardowy widok znad boiska, choć czasami kamera ożywa, by przelecieć nad murawą. Są też szybkie cięcia, by pokazać sytuację z różnych kątów widzenia. Jednak już po chwili okazuje się, że opisywana produkcja jest bardziej wyrafinowana podczas rzutów i mniej wybaczająca przy wybiciach.

Nowicjusze i zwolennicy łatwych zwycięstw powinni się raczej zdecydować na grę Electronic Arts. Właściwie to wybiorą zapewne inny, bardziej popularny w naszych stronach sport. Nie chodzi o to, że baseball jest w jakiś sposób ułomną dyscypliną. Po prostu jeśli nie wychowywałeś się na opowieściach Babe Rutha, ta gra szybko stanie się dla Ciebie monotonna. Łatwe w użyciu sterowanie i bogaty zestaw opcji są niewątpliwymi zaletami gry *Baseball 2000*, ale ograniczenia samego sportu nie pozwalają grze rozwinąć skrzydeł.

Uderz i biegnij. Uderz i znów biegnij. A teraz biegnij. I znowu...



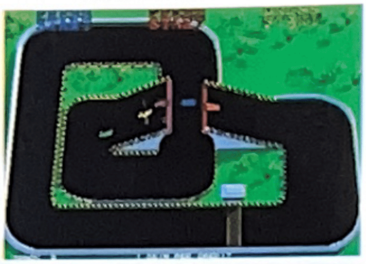
PlayStation Magazyn **WERDYKT**

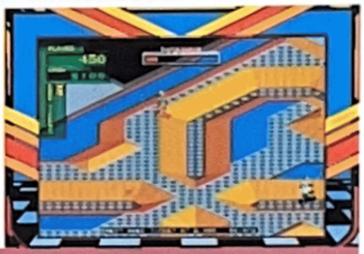
GRAFIKA	Prosta, ale animacje graczy są niezłe	6
GRYWALNOŚĆ	Rzut, odbicie, bieg, rzut, złapanie, rzut...	5
ŻYWOTNOŚĆ	Sezon ciągnie się w nieskończoność	5

PODSUMOWANIE:
Wystarczająco kompetentna symulacja, która jednak szybko popada w nudnawą rutynę. Grywalność obniża sama natura tego sportu, do którego odbioru potrzebna jest miłość do kija i rękawicy.

5 NA 10

Po kolei: (góra-lewo) *Rampage*, (dół) *Smash TV*, (prawo) *Klax*, (prawo-dół) *Toobin'* i (dalej na prawo) *Super Sprint* oraz *720*.





Kiedyś światem gier wideo rządziło jedynie kilka podstawowych barw.

CZY PAMIĘTASZ TAMTE LATA? FIRMA MIDWAY ZROBIŁA PORZĄDEK W SWOIM ARCHIWUM.

Midway Arcade Party Pak

„Na rynku pojawia się coraz mniej kompilacji starych gier."

DANE

WYDAWCA:	Midway
PRODUCENT:	Midway
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-3

Gry retro. Miłe wspomnienia czy odkurzane starocie? Niezależnie od tego, jakie jest Twoje zdanie, nie ulega wątpliwości, że miliony fanów na całym świecie rzuciły się do sklepów i wykupiły kolejne części firmowej składanki *Namco Museum*. Ostatnio firma Midway, która ma podobnie długą historię, jak Namco, przeszukała swoje piwnice i wysmażyła nam składankę ze swoimi największymi hitami.

W utrzymanej w stylu serii *Museum* antologii znalazły się następujące gry: *Rampage, Klax, Toobin', 720, Super Sprint* i *Smash TV*. Kilkaset lat temu spłonęłyby na stosie, w czasach swojej świetności obwołano je klasykami, ciekawe jak sprawdzą się u progu nowego tysiąclecia?

Smash TV to prawdopodobnie najlepszy tytuł składanki. To typowa strzelanina obserwowana z góry, w której można zastrzelić najwięcej wrogów w całej historii gier wideo. Jest dziś równie grywalna, co 11 lat temu. Niewykluczone, że kiedyś pojawi się jej kontynuacja.

Klax to trójwymiarowy *Tetris*. Do pewnego momentu gra się dobrze, ale potem brakuje głębi. *Super Sprint* to ultraszybki wyścig dla trzech graczy, który sporo stracił z powodu braku oryginalnej kierownicy. Tak więc większość czasu spędzasz tu na bandzie.

Toobin' (w którym pędzisz w dół rzeki gumowym pontonem) to kupa śmiechu na jakąś godzinkę, zaś *720* (wczesny prekursor *Tony Hawk's Snowboarding*) nie da się w ogóle sterować. *Rampage* sprawia największy zawód. Pamiętamy jeszcze, jak całymi dniami wpychaliśmy monety do maszyny z takim napisem (zamiast chodzić do szkoły) – dziś to już nie to.

Podobnie jak w przypadku *Namco Museum*, firma Midway zadbała o dodatkowe atrakcje w stylu wywiadów z twórcami gier. Szkoda oczu.

Na rynku pojawia się coraz mniej kompilacji starych gier. O czymś to świadczy. Zwykle składają się one z jednej gry, która potrafi przyciągnąć Twoją uwagę na kilka godzin, oraz reszty wypełniaczy. Jednak dla współczesnych graczy przyzwyczajonych do wrażeń oferowanych przez *Ridge Racer Type 4, Metal Gear Solid* czy *Resident Evil*, stare gry są śmiechu warte. Prawdę mówiąc to nie są one takie złe, tylko zbyt stare, żeby ruszyć kogoś za serce.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

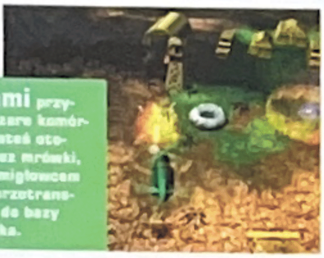
NAMCO MUSEUM 1-6
Poprawiona prezentacja, lecz gry pozostały praktycznie te same.

PlayStation Magazyn **WERDYKT**

GRAFIKA	Oczywiście nie ma mowy o trójwymiarowych efektach	4
GRYWALNOŚĆ	Raz lepiej, raz gorzej, ale zawsze retro	6
ŻYWOTNOŚĆ	Wiek tych automatów nie wróży najlepiej	5

PODSUMOWANIE:
Przyzwoita kolekcja przeciętnych, klasycznych gierek. Jeśli darzysz sympatią stare tytuły, może być to zestaw dla Ciebie. Jeśli nie, lepiej daj sobie z tym spokój.

5 NA 10



Czasami przydają się szare komórki. Gdy jesteś otoczony przez mrówki, podnieś śmigłowcem pączek i przetransportuj go do bazy przeciwnika.

Mimo sypiących się iskier eksplozje nie są tu szczególnie imponujące. Za to podnoszenie ciężkich obiektów i zrzucanie ich na czołgi to niezmienna frajda.

UWIELBIASZ ZAPACH PALONEGO PLASTIKU O PORANKU? PODPAL TO...

Army Men: Air Attack

„Kilka niezłych pomysłów nie jest w stanie pociągnąć całości".

DANE

WYDAWCA:	3DO
PRODUCENT:	3DO
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

SOVIET STRIKE
Stara, ale platynowa. Dobra powietrzna strzelanina bez udziału insektów.

Jeśli chodzi o gry, prostota MOŻE być dobrym rozwiązaniem. Przyjrzyj się bliżej *Wip3outowi*, *Bust-A-Move* czy *Track&Field*, a odkryjesz, że każda z nich jest oparta na bardzo prostym pomyśle (Kieruj w prawo i lewo! Puszczaj bańki! Zamęcz przyciski!). Tym, co zachwyca w powyższych grach, jest zatem wykonanie. *Army Men: Air Attack* także jest oparta na prostym pomyśle (Lataj zabawkowym helikopterem!), ale – na jej nieszczęście – jej wykonanie pozostawia wiele do życzenia.

Jesteś kapitanem szwadronu Alpha Wolf, a Twoim zadaniem jest obrona baz Armii Zielonych przed złowrogimi siłami Tan, a także odwrócenie losów wojny. W praktyce sprowadza się to do serii misji „odszukaj i zniszcz" głęboko na terytorium wroga. Początkowo rozbijanie się śmigłowcem po okolicy jest zachwycające, ale z czasem stopniowo zaczyna Cię ogarniać irytacja.

Jednym z problemów jest to, że gra nigdy nie daje Ci pełnego uczucia szybowania w przestworzach – to denerwujący defekt każdej strzelaniny ze śmigłowcem. Twój helikopter jest obserwowany z góry pod kątem, więc nie widzisz linii horyzontu, a na dodatek twórcy uczynili z większych wzniesień bariery nie do przebycia, więc w praktyce jesteś ograniczony do przemierzania labiryntu kanionów.

Ponieważ nie możesz zobaczyć, co znajduje się za przeszkodami, jesteś zmuszony do nawigacji z pomocą niegościnnej mapy. Tyci kwadracik obszaru, w którym się poruszasz, wcale nie zamierza się obracać zgodnie z Twoimi manewrami – zamiast tego widzisz strzałkę wskazującą Twój kierunek lotu. Dlatego czasami skręt w lewo na ekranie akcji powoduje obrót w prawo na mapie, co prowadzi do irytujących pomyłek. A gdy już dotrzesz do celu, zestrzelenie czegokolwiek okazuje się równie skomplikowane. System automatycznego celowania wyraźnie Cię nie lubi – chcesz trafić coś tuż przed Tobą, ale strzelasz w bok, ponieważ system namierzania upodobał sobie właśnie tam znajdujący się cel. Co jeszcze ciekawsze, rakiety, które tak pięknie rozbijają w pył czołgi wroga, zdają się nie mieć wpływu na piechotę – żołnierze pozostają w dobrym zdrowiu po eksplozji nawet kilka pikseli od nich.

Oprawa graficzna *Air Attack* pełna jest zgrzytów, żeby nie użyć określenia „w kawałkach". Krajobraz regularnie się zacina próbując nadążyć za manewrami śmigłowca. Poza tym – mimo dość małego pola widzenia – akcja wciąż zwalnia w środku najgorętszych starć.

Biorąc to wszystko pod uwagę, nie możemy gorąco polecić gry *Air Attack*. Kilka niezłych pomysłów (np. możliwość podnoszenia obiektów za pomocą haka) nie jest w stanie pociągnąć całości. Abort mission...

PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Prosta i cierpiąca na niedopracowania	6
GRYWALNOŚĆ	Brak przejawów oryginalności, sir!	5
ŻYWOTNOŚĆ	Frustracja przesłania przyjemność	4

PODSUMOWANIE: Gra, o której za miesiąc nikt nie będzie już pamiętał. Do postrzelania bardziej nada się *G-Police 2*, zaś *Return Fire* jest o wiele bardziej grywalna w trybie dla dwóch osób.

5 NA 10

TANIA WÓDKA I *TETRIS*. NASI WSCHODNI PRZYJACIELE MOGĄ BYĆ DUMNI...

The Next Tetris

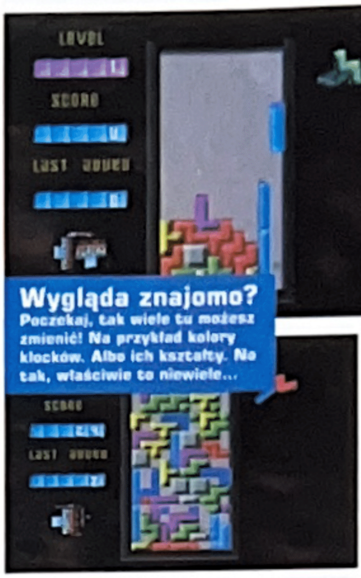
DANE

WYDAWCA:	**Hasbro**
PRODUCENT:	**Blue Planet**
DYSTRYBUTOR:	**Brak**
PREMIERA:	**Już jest**
OD LAT:	**3**
LICZBA GRACZY:	**1-2**

Rosyjski twórca *Tetrisa* powinien być bardzo szczęśliwym człowiekiem. Sam jeden wymyślił jedną z najpopularniejszych, inspirujących i najdłużej panujących gier wideo w historii. Gdyby jeszcze urodził się gdzieś na Zachodzie, miałby teraz masę pieniędzy i nie mógłby wyjść z podziwu, że nie musi już nawet kiwnąć palcem do końca życia — wszystko doskonale się kręci bez jego udziału.

Tetris stał się długowiecznym, komercyjnym cudem. Na szczęście *The Next Tetris* jest godnym potomkiem oryginału. Ma dokładnie tyle nowych pomysłów, by być wartym swojej ceny. Główną różnicą w porównaniu z oryginalnym *Tetrisem* jest to, że w *The Next Tetris* spadające z góry elementy są zlepkami pojedynczych komponentów. Gdy po wylądowaniu jeden ze składników znajduje się w powietrzu, ułamuje się i spada niżej, co często doprowadza do niekontrolowanej lawiny złamań. Taka reakcja łańcuchowa potrafi bardzo skomplikować sytuację.

Warto jednak dodać, że jeśli te świeże dodatki do Ciebie nie przemawiają, możesz sobie włączyć klasycznego *Tetrisa*. Snujący się w tle delikatny house'owy soundtrack i miła dla oka prezentacja uprzyjemniają godziny spędzone na układaniu klocków. Nie ma tu nic, co spowodowałoby ożywienie na Kremlu, ale hej, przecież to *Tetris*!



Wygląda znajomo? Poczekaj, tak wiele tu możesz zmienić! Na przykład kolory klocków. Albo ich kształty. No tak, właściwie to niewiele...

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Klocki, klocki, klocki. A czego oczekiwałeś?	6	
GRYWALNOŚĆ	To *Tetris*. W klasycznej lub rozszerzonej formie	7	
ŻYWOTNOŚĆ	Na długie godziny grania i na „od czasu do czasu"	7	

PODSUMOWANIE: Umiarkowanie przebojowa wariacja na stary temat. Wciąż niewiarygodnie uzależniająca i bez wątpienia klasyczna, ale mimo nowych dodatków nie ma tu wiele oryginalności.

7 NA 10

PROSTA NAZWA, PROSTA GRA. NIE DAWAĆ RETROFOBOM

Pong

DANE

WYDAWCA:	**Hasbro**
PRODUCENT:	**Supersonic**
DYSTRYBUTOR:	**Brak**
PREMIERA:	**Już jest**
OD LAT:	**3**
LICZBA GRACZY:	**1-4**

Oto temat na debatę za milion dolarów. Gry retro — mile widziany powrót automatowych klasyków czy cyniczny, marketingowy spisek, by jeszcze raz zarobić na starych hitach? Zawsze mieliśmy nadzieję, że chodzi o tę pierwszą opcję, ale ostatnio zaczynamy się skłaniać ku drugiej.

I oto mamy przed sobą grę *Pong*. Nie jest to wielka gra, ale w jej powstanie włożono sporo czasu, wysiłków i nieco dobrych pomysłów. Nowa wersja ma ładniejszą, bardziej kolorową oprawę, jest pełna innowacji i momentami nawet sprawia frajdę. Ale nie daj się zwieść — to ciągle to samo, monotonne odbijanie piłeczki. Steruj paletkami. Odbijaj piłeczkę. Spróbuj odbić tak, by zmylić rywala. Oto cel całej gry i jest tu niewiele więcej, by utrzymać Cię przy konsoli.

Przedzierasz się przez serię poziomów w różnej scenerii, z wciąż nowymi przeszkodami i o rosnącym poziomie trudności. Między zawodnikami pojawiają się obiekty, które wpływają na przelatującą piłkę. Mogą przyspieszać jej lot, dodawać nowe piłki lub po prostu blokować Ci strzał. Czteroosobowy tryb współpracy może przynieść dobrą zabawę, ale tak samo jak w przypadku jednej osoby, ekscytacja jest krótkotrwała. Czy *Pong* jest wart wydanej na niego niemałej sumki? Tylko jeśli naprawdę kochasz odbijanie piłeczki albo jesteś fanem gier o wyjątkowo prostych zasadach.

Zrobione z humorem wariacje na temat w różnych sceneriach nie są w stanie przysłonić faktu, że to tylko *Pong*.

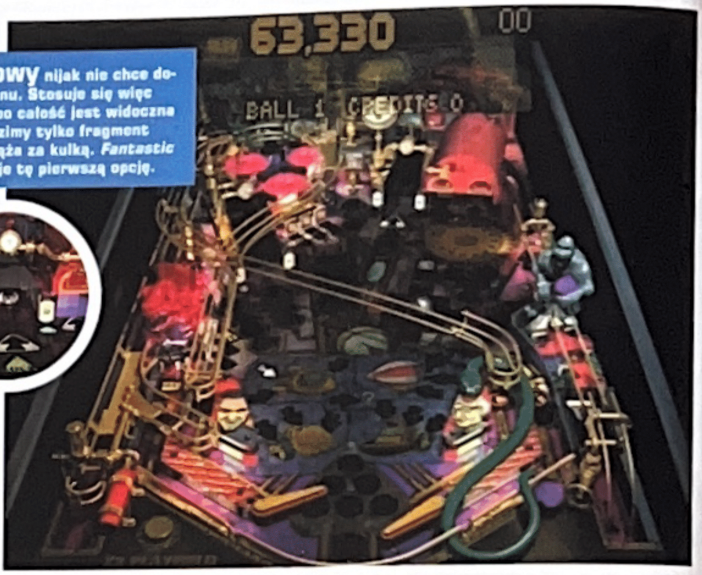
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Soczysta i kolorowa, ale nic rewolucyjnego	6	
GRYWALNOŚĆ	Zbyt ograniczona na dzisiejsze czasy	5	
ŻYWOTNOŚĆ	Nawet multiplayer nie utrzyma Cię na dłużej	4	

PODSUMOWANIE: Odgrzewane gry retro najczęściej wypadają średnio i *Pong* nie jest wyjątkiem. Gra jest dobra na kilkadziesiąt minut — w jej produkcję włożono wiele pracy, ale na dłuższą metę jest monotonna.

5 NA 10

Kolorowe intro to jedyna z atrakcji *Fantastic Journey*, której nie oferuje prawdziwy stół.



Stół pinballowy nijak nie chce dopasować się do ekranu. Stosuje się więc dwa rozwiązania: albo całość jest widoczna na ekranie, albo widzimy tylko fragment stołu, a kamera podąża za kulką. *Fantastic Journey* wykorzystuje tę pierwszą opcję.

ODBIJACZE ODBIJAJĄ, ŚWIATEŁKA MRUGAJĄ, RECENZENT ŚPI...

Pro Pinball: Fantastic Journey

„Zawiera wszystkie pinballowe atrakcje, jakie możesz sobie wymarzyć"

DANE

WYDAWCA:	Empire
PRODUCENT:	Cunning Developments
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

PRO PINBALL: TIMESHOCK
To najlepszy pinball na PlayStation, mimo iż ma tylko jeden stół.

Możemy przygotowywać się do pierwszych, odważnych kroków w nowe milenium, jeść dopalone przez genetyków pomidory i bawić się coraz lepszymi, elektronicznymi urządzeniami, ale pewne relikty przeszłości i tak będą się za nami ciągnąć. Grze *Pro Pinball: Fantastic Journey* niemal udaje się oddać prawdziwy pinball na PlayStation. Tym razem stół ozdobiony jest motywami rodem z verne'owskiej „fantastyki parowej". Model zachowania się kulki jest bardzo przekonujący, a przedstawiony w wysokiej rozdzielczości, bitmapowy obszar gry mieści się na ekranie bez potrzeby podążania kamery za kulką.

Fantastic Journey oferuje tylko jeden stół, ale za to taki, który zawiera wszystkie pinballowe atrakcje, jakie możesz sobie wymarzyć. Trafiaj sekwencje celów za pomocą lewej lub prawej łapki, a dostaniesz premię za combo lub literę do hasła. Video Mode jest nostalgiczną podróżą do krainy tych prostych podgierek na monochromatycznych wyświetlaczach. Jest nawet Magno-Save, magnetyczny odpychacz kulki od krawędziowego kanału. Takich numerów nie widzieliśmy od czasów klasycznego *Black Knighta 2000*.

Dalej o atrakcjach. Łatwy do trafienia spinner umieszczony w centrum przywraca wiarę w siebie nowicjuszom, którzy właśnie doszli do wniosku, że nie jest tak prosto, jak się wydawało. Każdy, kto chce zarządzić na liście najlepszych wyników, poninien opanować do perfekcji rajdy po drucianych rampach – to one nabijają mnożnik wyniku. *Fantastic Journey* jest lepsza od poprzedniczki – *Pro Pinball: The Web* – tak długo, jak akceptujesz motyw przewodni stołu. Ten pinball został zaprojektowany z myślą o grze wideo. I tu tkwi problem.

W prawdziwym świecie zadaniem pinballa jest w miarę szybkie wessanie kulek, byś nadal miał ochotę zagrać i powoli opróżniał kieszenie z monet. Fakt, że *Fantastic Journey* jest elektroniczną symulacją pinballa, wisi nad nią jak miecz Damoklesa mącąc przyjemność grającego. Podoba nam się sprawność symulacji i zdajemy sobie sprawę, że retrofani mogą sięgnąć po tę grę traktując ją jako chwilę odmiany. Ale każdy wielbiciel żelaznej kulki wie, że pinballe nie zostały w pełni wyparte przez automaty wideo, ponieważ są mechanicznymi cackami, analogowym urządzeniem, w którym rządzą autentyczne prawa fizyki, a nie algorytmy. To decyduje o długowieczności pinballi i nawet silniczki Dual Shocka nie oddadzą tego fizycznego doznania.

Czy należysz do ludzi, którzy mając możliwość uczestniczenia w podwórkowym meczyku albo rowerowej włóczędze, wybierają ich elektroniczne odpowiedniki? Jeśli tak, możesz kupić *Pro Pinball: Fantastic Journey*. Ale uważaj: następnym etapem będzie zamontowanie w domu ekranu wyświetlającego non-stop obraz akwarium albo ognia w kominku...

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn – WERDYKT

GRAFIKA	Ruch kulki jest doskonały, ale utracono detale stołu	5
GRYWALNOŚĆ	Ile można wyciągnąć z zabawy wirtualną kulką	4
ŻYWOTNOŚĆ	Wystarczy Ci 20-minutowa sesja co dwa tygodnie	2

PODSUMOWANIE:
Pro Pinball: Fantastic Journey jest najwyższej jakości wirtualnem pinballem, ale wypada bardzo blado w porównaniu z prawdziwym stołem. Czy warto wciąż próbować?

4 NA 10

WYCZYŚĆ DO ZERA SWOJE KONTO BANKOWE I POCZUCIE ZDROWEGO ROZSĄDKU

Caesar's Palace

DANE

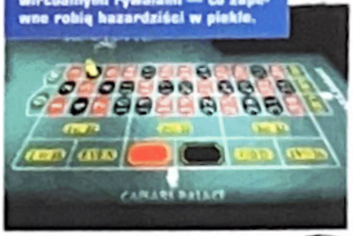
WYDAWCA:	Interplay
PRODUCENT:	Beam Software
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

Prawdziwe kasyno *Caesar's Palace* to groteskowe wesołe miasteczko dla dorosłych, z mnóstwem maszyn na monety, stołów do gry w karty i darmowych drinków roznoszonych przez kobiety w togach. A także z trudnymi do odnalezienia wyjściami. Gra *Caesar's Palace* to sterylna próba technicznego odtworzenia rozgrywek, bez charakteru i ambicji.

Gry — ruletka, wideo poker czy blackjack — wszystkie podane są jako jedna paczka z opcjami. Powędruj do maszyny na monety, ustal pulę i rozpocznij grę. Są tu wszystkie etapy, ale ich suma nie tworzy dreszczyka emocji. Po prostu stawką nie są prawdziwe pieniądze. W realnym świecie takie miejsca otacza blask bogactwa nerwy. Tutaj pograsz sobie chwilę w pokerka, znudzisz się, rzucisz okiem na ruletkę, znudzisz się, przesiądziesz się na blackjacka i też się znudzisz.

CP to słaba prezentacja, prymitywna grafika i rozdający z artretyzmem, którzy zmuszą Cię do gryzienia kabla od joypada, ponieważ każda... karta... jest... rozdawana... z... namaszczeniem. Jest tutaj także niezły pomocnik w grze, który rozdaje za darmo swoje rady, ale co z tego. Potrzeba tu bardziej automatowego podejścia. Postacie do wyboru, sekrety i triki, krzykliwa grafika. Do diaska, możecie nawet dorzucić tu wątek fabularny. Cokolwiek, byle się coś działo...

Gra wirtualnymi pieniędzmi w wirtualnym kasynie z wirtualnymi rywalami — to zapewne robią hazardziści w piekle.



PlayStation Magazyn **WERDYKT**

GRAFIKA	Prosta i bez smaku. Animacje pachną 16 bitami	4
GRYWALNOŚĆ	Wieją nudą	4
ŻYWOTNOŚĆ	Daj jej tydzień i wymień na inną	3

PODSUMOWANIE: Słaba pozycja, sięgnij po nią tylko kiedy naprawdę się nudzisz. Może służyć jako odpowiednik metadonu dla hazardzistów. Jest opcja multiplayer, ale raczej nikogo nie namówisz na pojedynek.

3 NA 10

STWÓRZ POTWORY, BY WALCZYŁY O TWÓJ HONOR, A POTEM ODKRYJ, ŻE NIE BYŁO WARTO

Master of Monsters

DANE

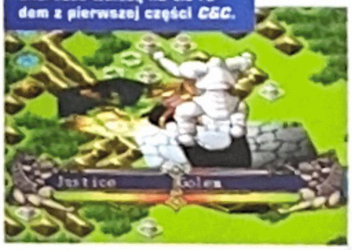
WYDAWCA:	Virgin Interactive
PRODUCENT:	Agetec
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Mili Państwo, gościem dzisiejszej randki w ciemno jest skrzat Eric (15 cm wzrostu, zielona skóra, cuchnący oddech). A jego losowo wybraną wybranką jest... ogrzyca Tina (długość stopy: cztery metry)! A teraz zobaczymy, czy się zaprzyjaźnią i czy będą do siebie pasować...

Powstrzymaj swój zachwyt. Mimo, że mamy tu elementy dobrze znane z dziesiątek innych gier fantasy, możliwość krzyżowania różnych stworzeń, by otrzymać silniejsze osobniki, jest najbardziej intrygującą cechą tej taktycznej rozgrywki w turach. Umieszczając szczęśliwą parę młodą w intymnym odosobnieniu możesz mieć pewność, że powstanie z tego nowe i silniejsze stworzenie. Hmmm. A to tylko jeden z kiksów wypełniających ten bałagan o dobrych intencjach. Nawet najsłabsze z Twoich krzyżówek roznoszą przeciwników na kawałki, a to dzięki kretyńskiej sztucznej inteligencji. Jedyna nadzieja na solidną i wyrównaną bitwę leży w trybie pojedynku dwóch osób. Jednakże prehistoryczny interfejs z pewnością odstraszy od gry nawet najbardziej zatwardziałych fanów goblinów.

Wielka szkoda, że nie włożono więcej energii w wyważenie poszczególnych elementów rozgrywki albo podniesienie jakości oprawy graficznej nieco ponad poziom obrzydzenia. Kup tylko jeśli masz prawdziwą obsesję na punkcie tolkienowych klimatów.

Wielkie smoki i jednorożce walczą na tle rodem z pierwszej części *C&C*.



PlayStation Magazyn **WERDYKT**

GRAFIKA	Jeśli *FFVIII* byłaby bogiem, to byłby diabeł	2
GRYWALNOŚĆ	Wiele dobrych pomysłów, ale pozwolono im zatonąć	5
ŻYWOTNOŚĆ	Prymitywna sztuczna inteligencja przeciwników	6

PODSUMOWANIE: Gry o większym zacięciu strategiczno-taktycznym są zawsze mile widziane na PlayStation, ale muszą zawierać o wiele więcej strategii niż *Master Of Monsters*. I nieco więcej samej gry

4 NA 10

ŚCIŚLE TAJNE

PUSHY 2 (YAROZE)

Kody do poziomów, które nadesłał Sławomir Pindel (Nowy Sącz).

01. SUSAN
02. DAVID
03. SARAH
04. BOB
05. JOANNA
06. MARK
07. EMMA
08. PETER
09. LOUISE
10. JOHN
11. DEBORAH
12. PHILIP
13. HEIDI
14. ARTHUR
15. ANDREA
16. TERRY
17. CINDY
18. MICHAEL
19. TANIA
20. STUART
21. PIPPA
22. NATMAN
23. SHELLEY
24. ALISTAIR
25. LOTTIE
26. NIGEL
27. DENISE
28. KEITH
29. SANDRA
30. STEPHEN
31. NATALIA
32. EDWIN
33. INGRID
34. HANS
35. MAGGIE
36. GLENN
37. DIANE
38. HAROLD
39. JUDITH
40. RONNIE
41. JASMINE
42. NEVILLE
43. ViOLET
44. TREVOR
45. LINDSEY
46. BORIS
47. SIOBMAN
48. BENNY
49. THERESA
50. STANLEY

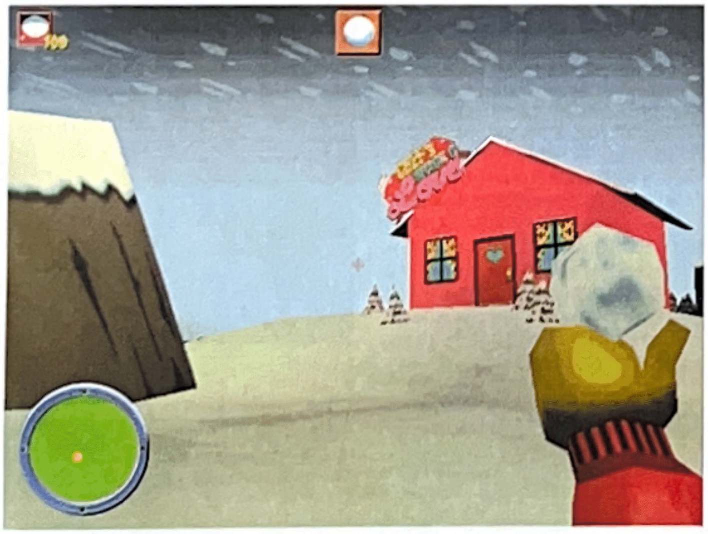
TIME SLIP (YAROZE)

W PSM 11/99 wydrukowaliśmy kody do pierwszych pięciu poziomów gry. Sławomir Pindel (Nowy Sącz) przysłał nam pozostałe kody:

06. 04186333
07. 49910262
08. 53069001
09. 82300692
10. 06195550
11. 59042718
12. 33018927
13. 28701248
14. 92160302
15. 31008923
16. 28452127
17. 51830772 (ostatni boss)

METAL GEAR SOLID

Kilka ciekawostek przysłał Karol Komarowski (Nowe Miasto n. Wartą):



– Przed walką z Psycho Mantisem naciśnij trójkąt, a spojrzysz oczami Meryl.
– Podczas starcia z Psycho Mantisem naciśnij trójkąt, a spojrzysz jego oczami.
– Gdy zostajesz uwięziony i sprawisz, że strażnik wejdzie do Twojej celi, powal go, ale nie zabijaj. Biegnij do sali tortur. Strażnik wstanie i Cię dogoni, ale nic Ci nie zrobi, bo... zobacz sam.
– Przechodząc przez pole minowe warto położyć się i czołgać. Snake zacznie wtedy zbierać napotkane miny.

EARTHWORM JIM 2

Robert Nyga (Katowice) postanowił uszczęśliwić wszystkich, którzy nie mogą pokonać gry Earthworm Jim 2, przysyłając kody na dodatkową broń. Po zatrzymaniu rozgrywki należy wklepać następujące kombinacje:

△, □, ↑, ⊗, ○, ←, △, ↑ – homing missiles
△, □, ⊗, ↑, →, →, ←, ↑ – nuke gun
△, ↑, ↓, →, →, →, ←, ⊗, ○ – machine gun

ESPN EXTREME GAMES

Jako hasło wklep:
229,013,066,016,000,000,000,000,031 i zalicz pierwszy wyścig w Utah jako Paul Dillon, a po wyścigu będziesz miał 1100 dolarów. Trik przysłał Robert Nyga (Katowice).

WARCRAFT II

Podczas gry naciśnij Pause i wejdź do opcji Password. Teraz wpisz poniższe kody, aby uzyskać:

Wszystkie czary i maksimum many – VRYLTTLA
Cała mapa – NSCRN
Upgrade wszystkich jednostek – DCKMT
10 tys. złota i 5 tys. ropy – GLTTRNG
Niewidzialne oddziały – TSGDDYTD
Szybkie budowanie – MKTS
Brak magicznych pułapek – NGLS
Niespodzianka (laserowa) – NTPRF

Kody

Orki:

2. RDTHLL
3. RCSTHS
4. SSLTNH
5. RCTLBR
6. BDLNDS
7. FLLFST
8. RNSTNT
9. RZNGFT
10. DSTRCT
11. DDRSSQ
12. TMBFSR
13. SGFDLR
14. FLLFLR
15. SLYRFT
16. SKLLFG
17. THNDRL
18. RFTWKN
19. DRGNSF
20. NWSTRM
21. SSFZRT
22. SSLTNK
23. DPTMBF
24. LTRC
25. YFDLRN
26. DPDRKP

Ludzie:

2. MBSHTM
3. HSTHSH
4. TTCKNZ
5. HTLBRD

6. DNLGZ
7. GRMBTL
8. TYRHND
9. BTTLTD
10. PRSNSR
11. BTRYLN
12. BTTLTC
13. SSLTNB
14. GRTPRT
15. LLRSJR
16. BTTLFR
17. NCMRNT
18. BYNDTH
19. SHDWSS
20. FLLFGH
21. DTHWNG
22. CSTFBN
23. HRTFVL
24. BTTLFH
25. DNCFTH
26. BTTRTS

CRASH BANDICOOT 2

Gdy chcesz po raz kolejny grać z bossami, w lokacjach gdzie wybierasz etapy wejdź na platformę (windę), a wtedy naciśnij i przytrzymaj klawisze L1, R1, L2, R2, Ⓐ. Teraz klawiszami ↑/↓ wybierasz bossów. W drugim Warp Roomie podejdź do misia siedzącego z boku i wciśnij R1 lub ◯, a dostaniesz dziesięć darmowych żyć.

FA MANAGER

100 milionów na koncie

W miejsce imienia menedżera wpisz I_LIKE_-MONKEYS.

Idealni gracze

W miejsce imienia menedżera wpisz RATE_-GOOD_TEAM.

F1 '99

Najpierw musisz zdobyć High Score w trybie Grand Prix. Poniższe kody wpisuje się bowiem w tablicy rekordów (zachowując pisownię małych i wielkich liter):

Rings – po wpisaniu tego w High Score będziesz mógł podczas jazdy zbierać złote pierścienie. Po wpisaniu kodu uaktywnij trik w prawym-dolnym rogu ekranu Grand Prix i wybierz kolejne Grand Prix.

Safety – po wpisaniu tego w High Score będziesz mógł ścigać się w i z pojazdami pomocniczymi w trybie Quick Race.

Nights – po wpisaniu tego w High Score będziesz mógł ścigać się w nocy na torze w Monako, w trybie Quick Race.

Po zdobyciu przez Ciebie nowego wpisu do listy rekordów, kody przestają działać – musisz je wpisać jeszcze raz.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Z głównego menu wybierz opcję Time-Trial i Use Competition Access Code. Jeśli kod zostanie wpisany poprawnie, będziesz mógł uaktywniać triki z głównego menu lub menu trybów Championship, Time-Trial, Duel oraz Tournament. Oto kody do wpisania na ekranie Competition Access Code:

LOTSOFFEAR – dostępne wszystkie tory.
LOTSOFGEAR – dostępne wszystkie dopalenia roweru.
MONKEYBIKE – dostępny tor trikowy.
GOOBERS – dwóch nowych zawodników.
EDOMRORRIM – odwrócone tory we wszystkich trybach.
BIGFLOATER – niska grawitacja dla Twojego roweru – trudno nad nim zapanować.
TOON_IT_UP (podkreślenia oznaczają spacje) – tor Haworth Hill przedstawiony jest w kreskówkowym stylu, ale tylko w trybie Amateur.
TYREFRAME – tor Waltzman Path przedstawiony jest w formie konturów brył, ale tylko w trybie Amateur.
LOTSOFDOTS – tym razem z toru Sunshine Forest zostają same kropki symbolizujące wierzchołki brył, ale tylko w trybie Amateur.
ABDUCTION – tor Dry River Valley przenosi się na księżyc Obcych, ale tylko w trybie Pro.
LAVALAND2 – wyścig po torze Aso Vulcano odbywa się w czasie erupcji wulkanu, ale tylko w trybie Pro.
JACKED_IN (podkreślenie oznacza spację) – wyścig po torze Cuevas Del Drac rozgrywa się w wirtualnej rzeczywistości, ale tylko w trybie Pro.

SOUTH PARK

Z głównego menu wybierz Enter Cheat i wpisz jeden z poniższych kodów. Potem przejdź do trybu Head To Head, a na ekranie wyboru postaci ujrzysz bohatera, którego odblokowałeś.

YLOVEMACHINE – Chef
BCHECKATACO – Wendy
SRAFT – Terrence
PPHAERT – Philip
JHAWKING – Jed
ACHEATINGSBAD – pan Macky
DELVISLIVES – posterunkowy Barbrady
GOUTRANGE – Wielki Gej Al
MSLAPUPMEAL – Starvin' Marvin
VDOROTHYSFRIEND – pan Garrison
EFISHNCHIPS – Pip
QSTARINGFROG – Jimbo
HKICKME – Ike
KALLWOMAN – pani Cartman
NGOODSCIENCE – Mephisto
TMAJESTIC – Obcy
ZBOBBYBIRD – Po wpisaniu tego kodu z głównego menu możesz wybrać nietykalność, całą broń, nieograniczoną amunicję i wybór poziomu.

THIS IS FOOTBALL

Poniższe kombinacje trzeba wklepywać na ekranie głównego menu. Kiedy już to zrobisz, wybierz exhibition, zespoły, ustawienie i rozpocznij grę. Jeśli kombinacja została poprawnie wpisana, usłyszysz dźwięk.

⊕, R2, →, L2, L1 – mali gracze
Ⓐ, Ⓐ, L2, L1, L1 – zawodnicy z wielkimi głowami
R2, ↑, L2, L1, ◯ – zawodnicy z malutkimi głowami
↑, R1, L2, R1, R2 – czarnobiały obraz
←, L1, L1, L1, R2 – ludzka głowa zamiast piłki
→, ⊕, ↑, ↑, R2 – gracze wyglądają jak lalki
↓, R2, R2, R2, Ⓐ – gracze bez koszulek
L1, R2, L2, ◯, R1 – drużyna szpanerów
◯, L2, ←, R2, Ⓐ – drużyna elegantów

GRAND THEFT AUTO 2

JAK SIĘ PORUSZAĆ PO MIEŚCIE?

DOBRE RADY WUJKA

– Nie jesteś jedynym kryminalistą w mieście. Ludzie w czerwonym to złodzieje. Gdy jesteś poza autem, zetknięcie z nimi zmniejsza ilość Twoich pieniędzy. Faceci w zielonym zaś to złodzieje samochodów – wyrzucają ludzi z aut, gdy ci stoją na światłach. Mogą wyrzucić także Ciebie! Możesz strzelać do bandytów, policja przymknie na to oko.

– Po porwaniu taksówki możesz zarabiać pieniądze wożąc pasażerów. Musisz wtedy dbać o dobry stan auta i nie jeździć jak lunatyk, bo pasażer ucieknie przy najbliższej okazji.

– Policja jest pobłażliwa w drugiej części gry, więc możesz łamać kodeks drogowy, ale wystrzegaj się choć lekkiego uderzenia w radiowóz – gwarantowany pościg.

– Jeśli natrętny radiowóz ściga Cię i obija po całym mieście, a Ty nie chcesz pogarszać swoich notowań zabijając policjanta, po prostu się zatrzymaj. Gdy glina zrobi to samo i wysiądzie z samochodu, odjedź w siną dal.

GARAŻE

W *GTA2* garaże zmieniające kolor lakieru i montujące bomby połączyły się w jeden „kompleks usługowy" przy okazji rozszerzając ofertę:

Hell Oil – za 10 tys. dolarów będziesz mógł zostawiać za sobą plamy oleju, a więc pościg wpadnie w poślizg.

Gold Mines – za 50 tys. dolarów zamiast oleju będziesz mógł zostawiać miny, zapewniając rozrywkę jadącym za Tobą.

Smith&Wessons – za 25 tys. dolarów mili panowie zamontują Ci z przodu auta karabin automatyczny.

Max Paint – za 5 tys. przemalują Ci samochód i przestaniesz być ścigany przez policję.

Bomb Bay Mix – za 5 tys. zamontują Ci bombę w samochodzie. Zaparkuj go w dogodnym miejscu, uaktywnij bombę i masz 5 sekund na ucieczkę.

BONUSY

Grand Theft Auto – ukradnij każdy samochód w dzielnicy, a dostaniesz masę punktów.

Insane Stunt – jeśli zobaczysz serię ramp (albo np. budynków ze spadzistymi dachami), poszukaj początku tego łańcuszka i pokonaj go dobrym samochodem. Jeśli wyskoczysz w powietrze na wystarczająco długo, gra dorzuci Ci trochę punktów (czyli pieniędzy).

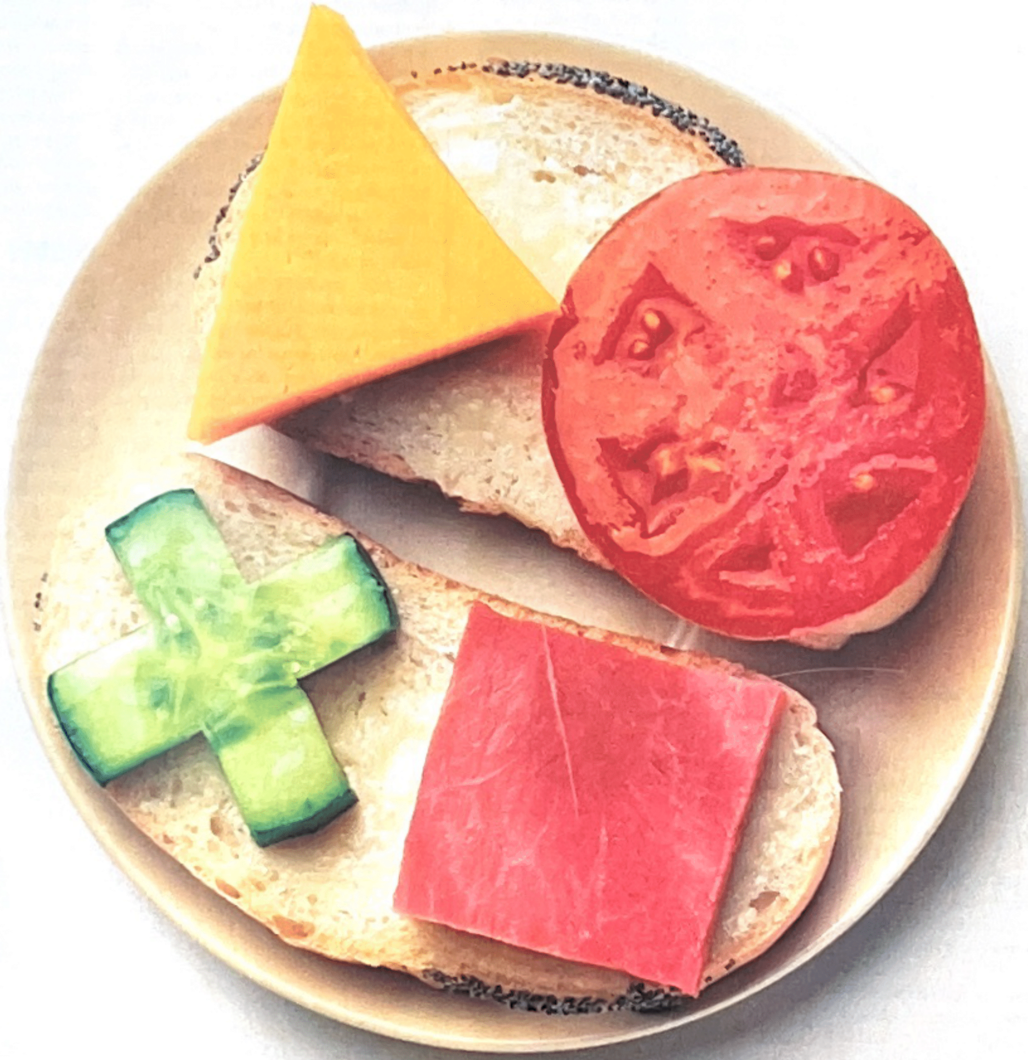
Kill Frenzy – znane z jedynki bonusowe rzeźnie, tutaj w formie zielonych monet z czaszką.

Elvis Bonus – odpowiednikiem krisznowców z pierwszej części są tutaj Elvisowie. Gdy są w okolicy, słyszysz charakterystyczne odzywki. Szybkie skoszenie całego rządka Elvisów daje premię (i rewelacyjny napis: Elvis Has Left The Building! :)).

PlayStation

www.sony.com.pl

Do łyknięcia za 99 zł*



Oryginalne platynowe gry tanie jak barszcz! Platynowe gry to po prostu największe hity PlayStation. Teraz możesz je mieć za 99 zł*.

* sugerowana cena detaliczna

SONY

- BIAŁYSTOK: Awa, ul. Sienkiewicza 81/3; Eldom, ul. Składowa 10
- BYDGOSZCZ: Artex, ul. Kruszwicka 1; Bolero, ul. Dworcowa 29
- CHRZANÓW: Tele-Hit, ul. Sądowa 8
- DZIERŻONIÓW: Krawczyk, ul. Świdnicka 9
- GDYNIA: Demo, Plac Konstytucji 1
- GLIWICE: Euronorm, ul. Chorzowska 44b; Lago, ul. Zwycięstwa 52a
- GORZÓW WLKP.: Mars, ul. Sikorskiego 12
- GRYFICE: Arkadia, Al. Niepodległości 39
- KIELCE: Intercom, ul. Sienkiewicza 48/50
- KONIN: Polsonic, ul. Dworcowa 6
- KOSZALIN: Marko, ul. Zwycięstwa 20/24
- KOŚCIERZYNA: ABC, ul. Rynek 8
- KRAKÓW: Drive - D.H. Jubilat, Al. Krasińskiego 1/3;
- LEGNICA: Adax Land Alex, ul. Wrocławska 183
- LUBLIN: Video-Top, ul. Lubartowska 11/13
- ŁÓDŹ: Action, ul. Piotrkowska 40
- MALBORK: Foto-Audio-Video, ul. Mickiewicza 36
- MIELEC: Dukator, C.H. Pasaż
- NOWY SĄCZ: Hi-Fi Center, ul. Kościuszki 12
- PIOTRKÓW TRYB.: Max, ul. Rycerska 8
- POZNAŃ: Gram, ul. Wrocławska 25a; Tewimex, pod rondem Kaponiera
- RADOM: Beiko, Pl. Konstytucji 3 Maja 8; Opal, Centrum Handlowe, ul. Grzecznarowskiego 28
- RYBNIK: Satron, ul. Gliwicka 32
- RZESZÓW: Vega, ul. Cieplińskiego 1; Wersal, ul. Kościuszki 4
- STARGARD SZCZECIŃSKI: Waldi, ul. Reja 12a
- SZCZECIN: Marko-Domus, ul. E. Gierczak 24/25
- ŚWIDNICA: Digi-Tech, ul. Rynek 24
- TORUŃ: Euro-kom, Szosa Lubicka 166g
- WAŁCZ: Electronics, ul. Pocztowa 1
- WARSZAWA: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29; Digital, Al. Jerozolimskie 2
- WROCŁAW: Adax, ul. Oławska 1; Saba, D.H. Odra, ul. Jedności Narodowej 72/80;
- ZAMOŚĆ: Hermes, ul. Piłsudskiego 31
- ZIELONA GÓRA: All-Tech, ul. Kupiecka 22;
- Oraz sieci sklepów: Auchan, Blockbuster Video, Carrefour, Extrapole, EMPiK, Hollywood Video, Tesco.

Infolinia PlayStation:

(0-22) 87 87 087 w godz. 9^{00} – 17^{00}

Nie lekceważ potęgi PlayStation.

ROCKET SEAT MASSAGER

Producent: Manta
Dystrybutor: Manta
Cena: 349,00

Mieliśmy ostatnio okazję przetestować urządzenie Rocket Seat Massager, z pozoru nie wyglądające na coś, co może być dodatkiem do konsoli. Jest to bowiem mata do „masażu" różniąca się od innych tylko jednym elementem — w pudełku znajdziemy przewód umożliwiający podłączenie jej do konsoli. Trzeba jednak spełnić kilka warunków by massager był naprawdę użyteczny. Pierwszy to Dual Shock (lub jakiś jego klon) — bez niego nie zadziała; mata jest z nim ściśle powiązana, gdyż podłącza się ją do konsoli jednym kablem wspólnym z padem. Drugi to gra, która musi mieć opcję wibracji. Jeśli spełniamy te warunki, możemy zaczynać.

PSM testował urządzonko na kilku rodzajach gier, by jak najlepiej poznać jego możliwości i werdykt był jednogłośny — Seat Massager najlepiej wypada z grami, w których czymś jeździmy/latamy. Ważne jest oczywiście jak w danej grze rozwiązano opcję wibracji, czy odczuwamy ją tylko podczas uderzeń w przeszkody lub inne pojazdy, czy też poświęcono jej więcej uwagi. Nie było oczywiście sensu wypróbowania Massagera na wszystkich grach, testy trwałyby wiecznie, wybraliśmy więc kilka najpopularniejszych. Postanowiliśmy także poświęcić najwięcej miejsca tym grom, gdzie efekt był najlepszy, a w tym przypadku pierwsze miejsce przypadło Gran Turismo 2. Ta gra, Dual Shock i Massager to naprawdę doskonałe połączenie. Projektanci urządzenia tak rozwiązali tryb pracy podczas grania, by wibracje były bardzo realistyczne. Po uruchomieniu gry czuliśmy się jakbyśmy naprawdę jechali samochodem, a proszę wierzyć, że wiemy jakie to uczucie. Gdy samochód, którym jechaliśmy, przyspieszał, rosły wibracje. Nie trwało to w nieskończoność, po zmianie biegu na wyższy drgania zmalały i rosły od nowa. Podobny efekt był po najechaniu na linie boczne — wrażenia były jak podczas jazdy po kocich łbach. Po wejściu w poślizg drgania trwały dopóki nie zapanowaliśmy nad pojazdem. Jedyny minusem był efekt podczas kolizji z innym pojazdem lub przeszkodą — nie spodziewaliśmy się co prawda bólu, ale też nie ciągłych drgań. Bardzo podobne wrażenia odnieśliśmy podczas próby z Colin McRae Rally, tu jednak poświęcono więcej uwagi nawierzchni, po której się poruszamy i w zależności od niej były różne rodzaje wibracji. W grach, w których jeździmy na motocyklu, efekty były zbliżone do gier samochodowych, czyli bardzo realistyczne.

Duży wpływ na wrażenia z zabawy ma (jak wszyscy wiemy) dźwięk. Również w tym obszarze Massager wnosi coś od siebie zapewniając nam dodatkowe efekty akustyczne. Źródło dodatkowego dźwięku umieszczone jest pod nami. Warkot (malejący lub wzrastający w miarę zmiany siły wibracji) sprawia wrażenie jakby pod nami był silnik. Ten pomruk jest własnym wkładem maty w oprawę dźwiękową gry (nie jest z nią powiązany) i po jakimś czasie może zacząć denerwować.

Ciekawostką jest fakt, że po gierkowej sesji z matą możesz wypożyczyć ją np. matce, która właśnie zaczyna mieć kłopoty z kręgosłupem, albo ojcu narzekającemu na niewygodę podczas długich podróży samochodem. Rocket Seat Massager może bowiem działać bez konsoli, jako zwykła mata do masażu. Nie zastąpi co prawda prawdziwej masażystki, ale sprawuje się całkiem nieźle. Konstruktorzy zadbali o to, byśmy mogli wybrać sobie odpowiadającą nam metodę masażu, od silnych, gwałtownych drgań po delikatne muskanie. Mamy też możliwość wyboru miejsca, które chcemy masować. Wszystkie te opcje są dostępne dzięki panelowi sterowania pozwalającemu nam na samodzielne konfigurowanie trybu masowania. Załączone przewody do podłączania maty do gniazda zapalniczki samochodowej pozwalają na używanie jej również podczas podróży. Jest jednak pewien minus — warkot spowodowany wibracjami podczas gry usłyszymy również podczas masażu, co raczej nie należy do przyjemności. Może się okazać, że za wymasowane plecy zapłacimy zszarganymi nerwami :)

DUAL REMOTE PAD

Producent: Manta
Dystrybutor: Manta
Cena: 149,00

Ile to razy w redakcji PSM ktoś potknął się o kable łączące konsolę z padami trzymanymi przez żądnych krwi redaktorów. Czasem to i napój chłodzący (ten bezalkoholowy, co zwykle) się przez taki kabel wylał! Naprzeciw tym problemom wyszła firma Manta. Dostaliśmy do testów pady bezkablowe. W przeciwieństwie do piwa bezalkoholowego działają! Co jeszcze bardziej cieszy, komplet składa się z dwóch padzików, więc można od razu zagrać z kumplem i nie zaplątać się w kabelek. Podłączenie jest banalnie proste, a wykonanie produktu nie budzi zastrzeżeń. Trzeba jednak zaznaczyć, że joypady są cyfrowe, czyli bez analogowych gałek i funkcji wibracji.

Jak sprawuje się DRP w akcji? Podczas testów nie było problemów, jednak zbyt daleko odejść nie można (zresztą po co?). Całość funkcjonuje sprawnie i bez zarzutu. Dodatkowy plus tego zestawu to... możliwość używania kontrolerów jako pilotów do telewizorów (wymienionych w instrukcji — trzeba tylko nacisnąć odpowiednią dla każdego z nich kombinację klawiszy).

Podsumowanie — za te pieniążki nie jest źle: opisywane w PSM 7/98 i 2/99 rozwiązania konkurencyjne kosztowały tyle samo lub nieco więcej. Trzeba jednak pamiętać, że pady bez analogu i wibracji odchodzą w niepamięć. Słowem: oferta dla wygodnickich, nietrzęsących i lubiących wymieniać baterie zasilające pady.

GHOSTPAD

Producent: Manta
Dystrybutor: Manta
Cena: 109,00

Kolejny klon Dual Shocka różniący się kształtem (całkiem fajny). PSM po testach orzeka: porządny produkt, trzęsący jak trzeba i spełniający swe pozostałe role.

WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

Jeśli zamówisz prenumeratę 12 kolejnych numerów PSM, zapłacisz **TYLKO 240 ZŁ** (dwa numery gratis, czyli oszczędzisz 48 zł!). Prenumerata 6 kolejnych numerów PSM kosztuje **TYLKO 120 ZŁ** (jeden numer gratis, oszczędzasz 24 zł!). Koszty wysyłki ponosimy my.
Na blankiecie na przekaz pieniężny podaj swój dokładny adres, nazwę zamawianego pisma (PSM oczywiście), długość prenumeraty (6 lub 12 numerów) i numer, od którego ma obowiązywać prenumerata.

Pieniądze wpłać przekazem na konto bankowe

PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1

ZAMÓW TERAZ!

UWAGA:
NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH!

SZUKAJ W KIOSKACH!

OKAZJA! TYLKO TERAZ ZA PÓŁ CENY!

UWAGA: NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH!

KAŻDY NUMER PLAYSTATION MAGAZYN ZAWIERA KRĄŻEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE ORAZ PREZENTACJE WIDEO. W WYKAZIE PONIŻEJ UWZGLĘDNILIŚMY TYLKO PEŁNE GRY ORAZ DEMA GRYWALNE NIE ZAZNACZALIŚMY FILMIKÓW WIDEO.

7/97 NA CD: OVERBOARD!, ACTUA GOLF 2, KURUSHI, RALLY CROSS

8/97 NA CD: TOMB RAIDER 2, COLONY WARS, BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2, MACHINE HUNTER, OVERBOARD!, BETWEEN THE EYES

1/98 NA CD: ABE'S ODDYSEE, DEATHTRAP DUNGEON, CROC, BUSHIDO BLADE, TEST DRIVE 4: CHALLENGE, PARAPPA THE RAPPER

2/98 NA CD: CRASH BANDICOOT 2, TOCA, G-POLICE, FELONY 11-79, SHADOW MASTER, HERCULES, CLONE

3/98 NA CD: PANDEMONIUM 2, GRAND THEFT AUTO, ADIDAS POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER **PEŁNA GRA:** A DOG TALE

4/98 NA CD: ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISCWORLD 2

5/98 NA CD: COOL BOARDERS 2, RED ALERT, BLOODY ROAR, ARMOURED CORE, BUSHIDO BLADE **PEŁNA GRA:** BOUNCER 2

6/98 NA CD: RESIDENT EVIL 2, GEX: ENTER THE GECKO, RASCAL, DYNASTY WARRIORS PEŁNA GRA: TERRA INCOGNITA

7/98 NA CD: MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER **PEŁNA GRA:** CONEMAN

8/98 NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, FORSAKEN, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD **PEŁNA GRA:** ROCKS'N'GEMS

9/98 NA CD: COLIN McRAE RALLY, GRAN TURISMO, DEAD OR ALIVE, BOMBERMAN WORLD, WCW NITRO, KLONOA, WARGAMES, DEATHTRAP DUNGEON **PEŁNA GRA:** GRAVITATION

10/98 NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, GHOST IN THE SHELL, CIRCUIT BREAKERS, THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN' **PEŁNA GRA:** HOVERCARS

12/98 NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID **PEŁNA GRA:** HAUNTED MAZE

13/98 NA CD: TOMB RAIDER 3, SPYRO THE DRAGON, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, COLONY WARS VENGEANCE, SENTINEL RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2 **PEŁNA GRA:** MAH JONGG

2/99

NA CD: MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE, MONKEY HERO, POOL SHARK, WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS, RIVAL SCHOOLS
PEŁNA GRA: TOTAL SOCCER

3/99

NA CD: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, S.C.A.R.S.
PEŁNE GRY: ZESTAW 14 GIER YAROZE!

4/99

NA CD: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLCAGE, MUSIC DATA PLAYER, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL
PEŁNE GRY: SUPER BUB

5/99

NA CD: DRIVER, BLOODLINES, ROLLCAGE, RUGRATS, TANK RACER, RETRO FORCE
PEŁNE GRY: ADVENTURE GAME

6/99

NA CD: RIDGE RACER TYPE 4, GEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY, N-TYPE DELTA, BIG RACE USA, T'AI FU, SWING
PEŁNE GRY: PANDORA'S BOX

7/99

NA CD: POPULOUS: THE BEGINNING, PUMA STREET SOCCER, KKND: KROSSFIRE, GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YVT, MUSIC PLAYER
PEŁNE GRY: VIDEO POKER

8/99

NA CD: SYPHON FILTER, APE ESCAPE, MONACO GRAND PRIX, BLOODY ROAR 2, DRIVER, COLIN MCRAE RALLY

9/99

NA CD: OMEGA BOOST, AK's SMASH COURT TENNIS, AIRONAUTS, CROC 2, C&C: RED ALERT, TOTAL DRIVIN'
PEŁNE GRY: TIME SLIP, OPERA OF DESTRUCTION

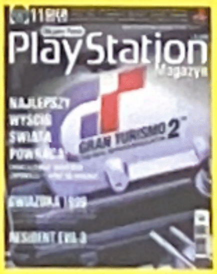
10/99

NA CD: SPEED FREAKS, RAT ATTACK, TONY HAWK'S PRO SKATER, UM JAMMER LAMMY, BUGS BUNNY, EVIL ZONE, TEKKEN 3
PEŁNE GRY: DECAYING ORBIT, TANX

MAGAZYN SPECIAL ~~25.00~~ promocja 15.00

NA CD: GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN McRAE RALLY, DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, MOTORHEAD, RAGE RACER, S.C.A.R.S., TEST DRIVE 5, WIPEOUT 2097

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



11/99 NA CD: WIPEOUT, NO FEAR, POINT BLANK 2, LEGO RACERS, R/C STUNT COPTER, UM JAMMER LAMMY

12/99 NA CD: QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, THIS IS FOOTBALL, LOK: SOUL REAVER, 40 WINKS, TARZAN

13/99 NA CD: TOMB RAIDER: TLR, SPYRO 2, MISSION IMPOSSIBLE, FIGHTING FORCE 2, KILLER LOOP, DESTREGA, MILLENNIUM SOLDIER, CHAMPIONSHIP MOTOCROSS, KINGSLEY'S ADVENTURES

01/00 NA CD: GRAN TURISMO 2, FIFA 2000, CRASH TEAM RACING, NBA 2000, RAINBOW SIX, JADE COCOON, THIS IS FOOTBALL, PONG

PROMOCJA! ZAMÓW ZANIM BĘDZIE ZA PÓŹNO – SPECJALNE CENY NA NUMERY ARCHIWALNE TERAZ ZA PÓŁ CENY A W ZESTAWACH JESZCZE TANIEJ. CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA W PROMOCJI WYNOSI TYLKO 12 ZŁ + 2 ZŁ KOSZTY PRZESYŁKI. ZAMAWIAJĄC 3 DOWOLNE NUMERY PŁACISZ TYLKO 22 ZŁ + 3 ZŁ KOSZTÓW PRZESYŁKI. **UWAGA:** NA NUMERY 10, 11, 12, 13/1999 OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – NIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA. NALEŻNOŚĆ WYSYŁAMY ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM (CZERWONYM) NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. **NUMERY ARCHIWALNE** MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBIŚCIE W REDAKCJI POD POWYŻSZYM ADRESEM. NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGRANICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE. **UWAGA!** NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH! NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH!

SKLEP WYSYŁKOWY TOMSOFT

ROK ZAŁOŻENIA: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Stałe koszty wysyłki: 7 zł
- Do każdej przesyłki dołączamy pełny katalog

Konsola 9002 599 zł

Joypad 35 zł

Memory Card 8 Mb 79 zł

Memory Card (oryginalna) 79 zł

Memory Card 39 zł

Tilt Pad ("Tilt & Dual Force") 139 zł

NOWOŚĆ!

Euro AV Cable 35 zł

Euro Cable 29 zł

RF Adapter 69 zł

Pro Action Replay 89 zł

Joypad (oryginalny) 79 zł

Dual Shock (oryginalny) 129 zł

Link Cable 35 zł

Przedłużacz do Joypada 35 zł

PS Twin Turbo z funkcją wibracji 379 zł

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

SUPERPROMOCJA

- Zamawiając dowolną grę dostaniesz prezent - niespodziankę
- Zamawiając gry lub akcesoria za minimum 195 zł możesz kupić:
  - Memory Card (oryginalną) w cenie 39 zł (normalnie 79 zł)
  - Memory Card 8 Mb w cenie 69 zł (normalnie 79 zł)
  - Pro Action Replay w cenie 69 zł (normalnie 89 zł)
  - RF adapter w cenie 49 zł (normalnie 69 zł)
  - Dual Schock (oryginalny) w cenie 99 zł (normalnie 129 zł)
  - Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł (normalnie 79 zł)

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

NA CD: *GRYWALNE DEMA:* TOY STORY 2, MTV SNOWBOARDING, NHL CHAMPIONSHIP 2000, V-RALLY 2, SLED STORM, CENTIPEDE, PAC-MAN WORLD, WORMS ARMAGEDDON + *WIDEO:* SPACE DEBRIS, ACE COMBAT 3, GRAN TURISMO 2

W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE O GRZE *IN COLD BLOOD* **RECENZJE** *RESIDENT EVIL 3: NEMESIS, GRAN TURISMO 2, ISS PRO EVOLUTION, MAGICAL TETRIS, TRICK'N SNOWBOARDER, SPACE DEBRIS, HELLNIGHT, NBA SHOWTIME, SUPERCROSS 2000, OVERBLOOD 2, RISING ZAN, NHL FACE OFF 2000, BARBIE RACE AND RIDE, INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2, RAILROAD TYCOON II, VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE, WARPATH: JURASSIC PARK, WORMS PINBALL, ARMY MEN: AIR ATTACK,* **ZAPOWIEDZI** *SPEEDBALL 2100, RALLY CHAMPIONSHIP, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, COLONY WARS: RED SUN, PREMIER MANAGER 2000,*